



PlayStation® Revista Oficial - España

MIRROR'S EDGE
¡ESTO SÍ ES JUGAR EN PRIMERA PERSONA!

SOLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS

91 • AGOSTO 2008 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00091

¡SÚPER EXCLUSIVA!

SONIC UNLEASHED

PS3 PS2

EL ERIZO AZUL VUELVE A SUS ORÍGENES

UFC 2009 UNDISPUTED

¡LOS REPORTAJES MÁS REFRESCANTES!
- UFC 2009: UNDISPUTED
- LEGO BATMAN
- MOTORSTORM: PACIFIC RIFT
- FALLOUT 3

¡DESCUENTO
EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Buzz! El Multiconcurso + Buzzers (PS3)
- Top Spin 3 (PS3)
- Overlord: Raising Hell (PS3)
- SingStar Operación Triunfo + Micros (PS2)
- Clank Agente Secreto (PSP)

TODAS LAS NOVEDADES: BEIJING 2008 • **CLANK AGENTE SECRETO** • MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES **RESIDENT EVIL 5** • MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES • **SIREN BLOOD COURSE** • BIONIC COMMANDO...



¡Entérate de una vez!
Todo el mundo está en Habbo Hotel.
Calippo
Lime
Gana premios HABBO gratis en
Entra en calippo.com e introduce el código
que encontrarás en las tapas de Calippo.
Calippo.com
OehDoTYJK

GRUPO ZETA

Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH
Consejeros JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA
Secretario JOSÉ RAMÓN FRANCO
Vicesecretario ENRIQUE VALVERDE

Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Comité Editorial MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS

Director de Área de Revistas y Ocio JOSÉ LUIS GARCÍA
Director de Área de Prensa ROMÁN DE VICENTE
Director de Área de Administración y Finanzas CONRADO CARNAL
Director de Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director de Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director de Área de Distribución VICENTE LEAL
Directora de Área de Promociones y Marketing MARTA ARIÑO
Director de Área de Libros FAUSTINO LINARES
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios AGUSTÍN VITÓRICA

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), FRANCISCO CABALLERO
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@ol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Valcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PlayStation®
Revista Oficial - España

VERANO AZUL



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Regalo pianos y consolas varias veces al mes a la gente que me importa»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Estoy deseando visitar Home en biquini»



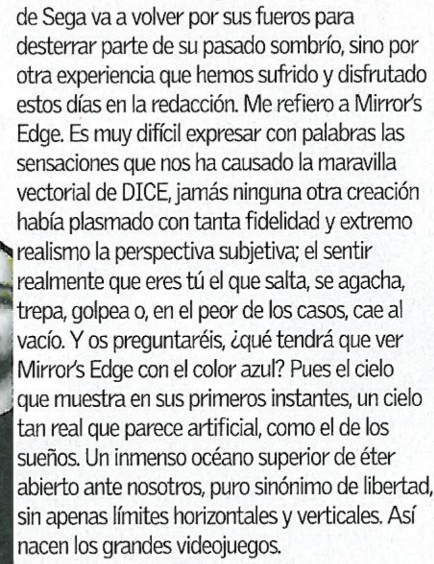
Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Cuando me pierdo en el metro utilizo el Go! Explore»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«He construido una recreativa con huesos de hombre»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Tengo un yate lleno de mancuernas y bebidas con gas»



Sin duda el color de moda. Y no sólo porque estamos totalmente seguros de que la mascota de Sega va a volver por sus fueros para desterrar parte de su pasado sombrío, sino por otra experiencia que hemos sufrido y disfrutado estos días en la redacción. Me refiero a Mirror's Edge. Es muy difícil expresar con palabras las sensaciones que nos ha causado la maravilla vectorial de DICE, jamás ninguna otra creación había plasmado con tanta fidelidad y extremo realismo la perspectiva subjetiva; el sentir realmente que eres tú el que salta, se agacha, trepa, golpea o, en el peor de los casos, cae al vacío. Y os preguntaréis, ¿qué tendrá que ver Mirror's Edge con el color azul? Pues el cielo que muestra en sus primeros instantes, un cielo tan real que parece artificial, como el de los sueños. Un inmenso océano superior de éter abierto ante nosotros, puro sinónimo de libertad, sin apenas límites horizontales y verticales. Así nacen los grandes videojuegos.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

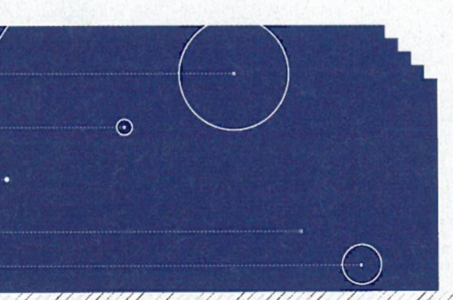
5 días tardó John Tones en pasar el tutorial de La Conspiración Bourne. Eso sí, con la TV apagada.

9 minutos tarda de Lúcar en tirar cada foto antes de leer el manual de instrucciones de la cámara.

37 seg. es el tiempo que falta para irnos unos días de vacaciones. ¡ah!, pero... ¿hay que volver?

2 meses tardó David «Wiki» Navarro en hacer su primera sección de tops en la revista.

9 horas haciendo preguntas sobre Nemesis en Buzz!



SUMARIO

#91
AGOSTO
2008




Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Con él te explicaremos las funciones On-line del título en cuestión.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.



La conectividad entre PSP y sus hermanas mayores, PS3 y PS2, comentada al detalle.



A su lado encontrarás información de las modalidades multijugador de los juegos de PSP.

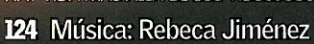
CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



PlayStation
Revista Oficial - España









Alrededor del personaje se libra una cruenta guerra entre ángeles y demonios tras el Apocalipsis.

DARKSIDERS WRATH OF WAR

FECHA DE LANZAMIENTO
2009

PS3 Mezclando elementos de títulos tan reconocidos como *Diablo, Castlevania* o *Devil May Cry*, los tejanos de **Vigil Games** preparan su debut en la nueva generación de consolas con uno de los juegos más esperados para **PlayStation 3.** Encarnando a uno de los cuatro Jinetes del Apocalipsis en un futuro desolador, el jugador visitará una gran variedad de ciudades destruidas, mazmorras y páramos ya sea a pie o a lomos de un caballo. Un *RPG* de acción con importantes elementos de personalización y mejora del personaje. Lucha con armas blancas y a distancia, y resuelve un buen número de *puzzles* mientras exploras los gigantescos escenarios.

El protagonista contará con un gran catálogo de armas para manejar, ya sean a distancia o blancas.

« Dentro y fuera. Los abiertos escenarios exteriores se turnan con otros interiores en forma de mazmorras o templos en estado ruinoso.

futuro perfecto

El original «visor» que llevan los Helghast en el casco se ha convertido ya en la seña de identidad más reconocible del juego.

KILLZONE 2

FECHA DE LANZAMIENTO
FEBRERO 2009

PS3 La ambición del estudio de desarrollo **Guerrilla**, afincado en la bella ciudad de Amsterdam, es sencilla de explicar, aunque nos imaginamos que tremendamente complicada de conseguir: crear el *shooter* en primera persona que presente de la manera más realista y brutal lo que es una guerra sin cuartel. De nuevo, las fuerzas de ISA (los buenos) tendrán que hacer frente a los malvados *Helghast*; esta vez asaltando directamente su planeta natal. Mayor inteligencia artificial de enemigos y compañeros y unas posibilidades de interacción sin precedentes, tanto con estos últimos como con elementos del escenario, junto con un completo modo On-line, serán algunas de sus mayores bazas.



TECNO

RELÁJATE Y NO HAGAS NADA...

Jasper 2000

Es el lema de este robot, diseñado en especial para los que gustan de «tocarse el ombligo» cuando llegan a casa. Se trata de un robot aspirador que cuenta con diferentes opciones programables (como indicar qué días y a qué horas comenzar a limpiar). Lleva detección de desniveles y escaleras, retorno automático y limpia los cepillos de manera automática. Apto para suelos de cerámica, parquet, moqueta...

249 € www.naical.es



AGENTE SECRETO

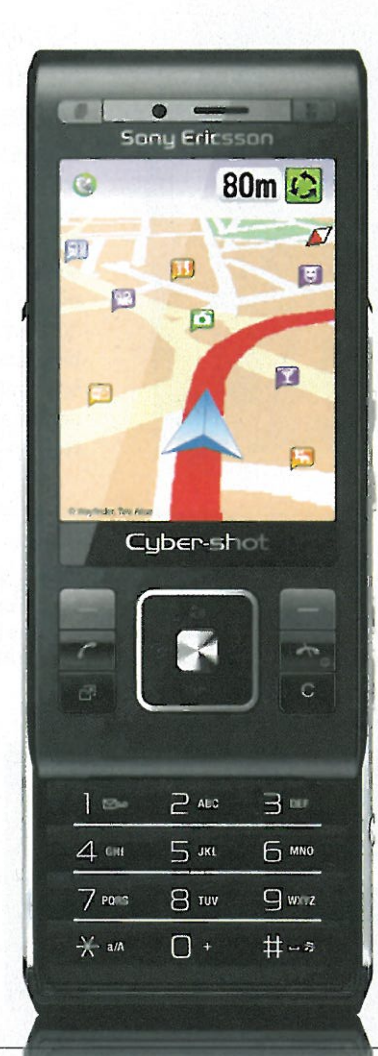
Clank, por fin, protagoniza un juego diseñado sólo para él en PSP. Aunque también aparecerán Ratchet, Qwark, Gadgebots... si quieres saber más, ve a la pág. 88.

TU MEJOR BRÚJULA

C905 Cyber-shot

Es el móvil-GPS definitivo ya que el Wayfinder Navigator está preinstalado en el dispositivo (durante 3 meses el servicio es gratuito). Podrás disponer de mapas GPS de 150 países del mundo, descargar mapas en la memoria del móvil... Es de Sony Ericsson y estará disponible a partir del próximo mes de octubre.

(PVP no disponible) www.sonyericsson.com/



TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP

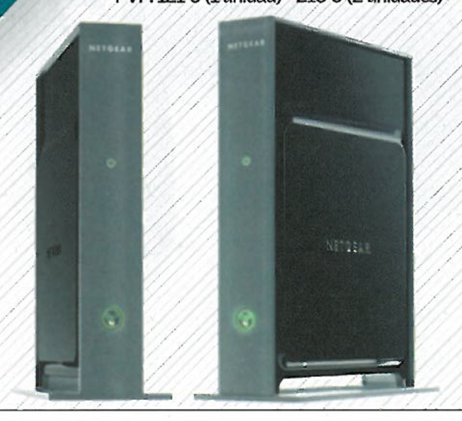


1 GH: AEROSMITH

Esta Gibson roja grabada con el nombre de Aerosmith acompaña al juego de la versión PS3, e incluye unas divertidas pegatinas. Su precio es de 99,95 €.

2 WNHDEB111

Este kit de Netgear, compatible con PS3, está creado para las partidas multijugador ya que dispone de 23 canales libres. El botón Push «N» Connect facilita su instalación y la red queda asegurada de manera automática. PVP: 121 € (1 unidad) - 216 € (2 unidades)



3 Bandolera para PSP

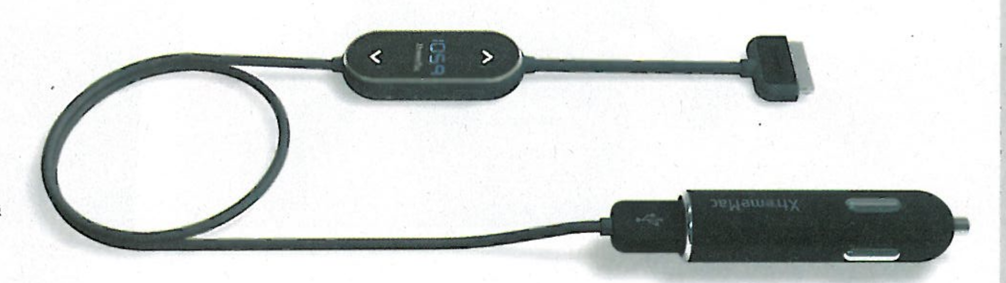
Se trata de la única maleta diseñada en exclusiva para la portátil de Sony. Es de Rainbow y está fabricada con Nylon. Dispone de compartimentos en su interior para guardar UMD y otros periféricos, así como accesorios. PVP: 20,96 €.







El detalle. Manos libres para iPhone.
El Compact Contour es un kit de manos libres inalámbrico para el coche compatible con el iPhone. Es de Bluetrek y por ahora sólo está disponible en EE.UU. Esperamos que pronto se comercialice en nuestro país.



PARA EL COCHE
InCharge FM de XtremeMac

Este dispositivo inalámbrico convierte el audio del iPod en señal FM. Ideal para las radios de coche que no tengan entrada de audio auxiliar, ya que la música del iPod se envía por frecuencia FM y se sintoniza como si fuera una emisora. 39,95 € www.ondamatica.com



SONIDO PERFECTO
Logitech Z Cinéma

Convierte el PC en tu centro de entretenimiento audiovisual con estos altavoces que proporcionan sonido surround. Está compuesto por tres amplificadores, altavoces satélite bidireccionales y un subwoofer de 20 cm. (no necesita altavoces traseros). 299,99 € www.logitech.com

CINE INVISIBLE
Sony RHT-G1500

Soporte para televisores Bravia Theatre, con altavoces ocultos, que proporciona sonido surround 5.1. Lleva subwoofer antivibración y modo nocturno para conseguir un gran sonido a bajo volumen. Dispone de 3 entradas y 1 salida HDMI para emitir audio y vídeo a 1080p. Dimensiones: 1.550x400x400 mm. (1.599 €) www.sony.com




PLAYSTATION®Network
Comparte miles de vídeos en SingStar Online.
Consigue con SingStar y PlayStation3 los vídeos más entretenidos de gente de todo el mundo y sube tus mejores actuaciones para que todos disfruten contigo en SingStar Online. Además, tendrás acceso exclusivo a SingStore, la tienda de SingStar en PlayStationStore, donde podrás conseguir tus canciones favoritas.
Bienvenido a PlayStationNetwork, la parte de PlayStation que no conoces.
PLAYSTATION 3
©2007 Sony Computer Entertainment Europe. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





www.revistaplaystation.com

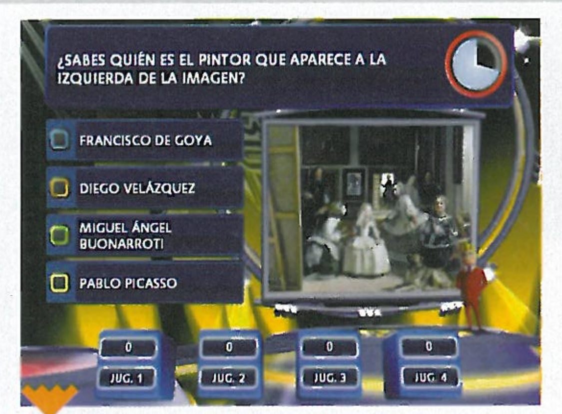
Entra en la web de PlayStation Revista Oficial para seguir al día la feria más importante del videojuego. Del 14 al 17 de julio nuestro intrépido reportero Mr. Winters os mantedrá informados desde Los Angeles de las novedades de esta edición; Resident Evil 5, Fallout 3, Street Fighter IV y muchos más...



EL DUALSHOCK 3 LLEGA A EUROPA

Inalámbrico, con el sensor de movimiento del Sixaxis y con vibración; el mejor mando posible llega a nuestra PS3

Por fin podremos disfrutar de la experiencia más inmersiva en **PS3** gracias a la tercera edición del mítico mando de **Sony**. *Dual Shock 3* llega a la nueva generación siendo inalámbrico y con la tradicional vibración, pero además conserva el sensor de movimiento del *Sixaxis*. Casi todos los juegos nuevos incluirán la vibración, así como muchos ya a la venta, como *Resistance: Fall Of Man*, *Gran Turismo 5: Prologue* o *Uncharted: El Tesoro De Drake*.



Los juegos sociales de PlayStation, un éxito

Buzz!, *EyeToy* y *Singstar* han vendido en total más de tres millones de juegos en España. Y, para celebrarlo, con la compra de un pack con periférico te regalarán un juego. El último es *Buzz! Escuela de Talentos*, pensado para que los niños de primaria aprendan divirtiéndose.



Infamous: Una nueva aventura para PS3

¡Y en exclusiva! Encarnaremos a Dylan, un chico con poderes que deberá decidir si los utiliza para el bien o para el mal, lo que influirá en el desarrollo de la historia. El escenario será Empire City, una ciudad que podremos recorrer libremente. Promete, pero habrá que esperar por lo menos hasta el año que viene para disfrutarlo.



SEGA ANUNCIA STORMRISE

Será un título de estrategia en tiempo real de Creative Assembly, los creadores de Total War y Viking

Lo nuevo de **Creative Assembly** nos llevará a un futuro apocalíptico en el que dos grandes facciones luchan por la supremacía. Por un lado los Echelon, herederos de la alta tecnología; por otro los Sai, un ejército tribal que ha aprendido a adaptarse a un entorno hostil. Ambos han evolucionado de formas distintas y sus características poco o nada tienen que ver.

Si la historia ya es interesante, más lo es aún su principal innovación. Y es que, siendo un juego de estrategia, la acción no la veremos desde un punto de vista global, sino que estaremos en primera línea de fuego liderando a nuestras tropas, con todo lo que ello supone. Además, tendrá un concepto de juego enormemente vertical, debido a la preponderancia de escenarios urbanos con grandes rascacielos. Verá la luz en **PS3** a lo largo del año que viene, ya que aún está en fase de desarrollo.

» Ideas Frescas. El concepto de juego de Stormrise promete innovar dentro de un género tan difícil de innovar como es el ETR. Con su vista en primera persona nos veremos dentro de un gran ejército con las balas silbándonos en las orejas.





SACRED 2: FALLEN ANGEL

Ascaron y Deep Silver ya han mostrado la que será la carátula de su último título y prometedor RPG, que saldrá para PS3 a finales de este año 2008.

VIVE COMO UN FUTBOLISTA

Real Madrid Real Life

Concéntrate y piensa en un título que mezcle la mecánica de *Los Sims* con un arcade futbolístico; el resultado será ***Real Madrid Real Life***. El objetivo es entrar en la plantilla del club y llevar la vida de un jugador profesional: entrenamientos, familia, fiestas, atender a la prensa... Absolutamente todo. Luego tendrás que saltar al campo y hacerlo lo mejor posible, pero teniendo en cuenta que el estilo de vida que mantengas repercutirá en tu estado físico. Aún habrá que esperar un poco a jugarlo porque estará a la venta a finales de este año, para **PS2** y **PSP**.

Muchos minijuegos. El título incorpora pequeños minijuegos variados que harán las veces de entrenamiento y que mejorarán tu estado físico.



Codemasters se lanza al mercado casual

Y para ello se aliará con **MumboJumbo**, con gran bagaje en estas lides. Ambas compañías lanzarán en los próximos meses hasta diez juegos orientados a los jugadores ocasionales europeos. Entre ellos podremos ver *Luxor Pharaoh's Challenge*, *7 Wonders Of The Ancient World* o *Platypus* en **PSP** y **PS2**.

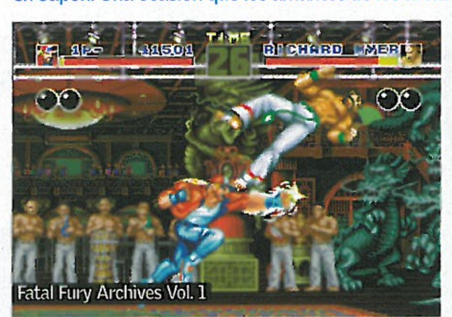
El pelotón regresa a nuestra PSP

Y esta vez es el del Tour de Francia. Desde ya está disponible para la portátil de **Sony** *Pro Cycling Manager - Tour de France 2008*. Lo último de **Digital Bros Iberia** nos permitirá vivir de primera mano las principales vueltas ciclistas del mundo, y en especial la ronda gala. Lo tendremos que controlar todo, desde la estrategia a seguir a la gestión de nuestros equipos. Incluye los 18 equipos que participan en la carrera con sus principales ciclistas y 120 etapas. Además se podrá disfrutar de pruebas de pista y multijugador On-line.

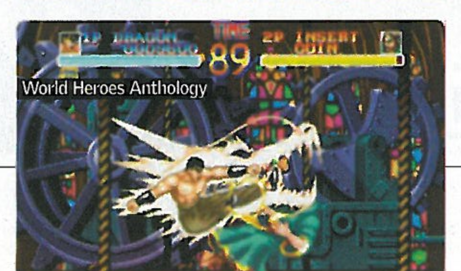


MÁS IGNITION PARA PS2 Y PS3

En total tres títulos para inicios de septiembre: *Vampire Rain: Altered Species* para **PS3** y *World Heroes Anthology* y *Fatal Fury Battle Archives Vol. 1* para **PS2**. Éstos últimos siguen la línea de las grandes reediciones de clásicos de **SNK** que últimamente ha hecho la compañía para las consolas de **Sony**. En este caso son dos compilaciones de sagas de lucha con muchos títulos a sus espaldas y un gran éxito, especialmente en Japón. Una ocasión que los amantes de los arcade clásicos de lucha en 2D no deben dejar escapar.



Fatal Fury Archives Vol. 1



World Heroes Anthology



Vampire Rain: Altered Species. Una propuesta muy interesante que combina sigilo e infiltración con dosis de acción al más puro estilo Resident Evil. Encarnaremos al agente Lloyd, inmerso en un mundo en el que las criaturas de la noche campan a sus anchas con el riesgo de acabar con los humanos.

Vivendi y Activision aúnan fuerzas

Ambas compañías han anunciado que la fusión acordada en diciembre ya se ha cerrado. Con ello consiguen una gran posición para competir en el cada vez más difícil mercado de los videojuegos. **Activision Blizzard**, que así es como se llama la refundada editora de videojuegos, se convierte en una de las principales del sector y cuenta desde ahora con importantes licencias como *Call Of Duty*, *World Of Warcraft*, *Tony Hawk* o *Guitar Hero*, con millones de jugadores de todo el mundo. Esperemos que la fusión dé sus frutos y que nos beneficie a todos.


Ferrari Challenge
Trofeo PIRELLI
LA PASIÓN
POR LA VELOCIDAD
HECHA VIDEOJUEGO
¿ESTÁS PREPARADO
PARA EL DESAFÍO?
WWW.FC.SYSTEM3.COM/ES
"LA CONDUCCIÓN MÁS EXIGENTE
EN LOS DEPORTIVOS MÁS DESEADOS"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
"UN JUEGO QUE HARÁ LAS DELICIAS
DE LOS CONDUCTORES MÁS EXQUISITOS"
HOBBY CONSOLAS
The Official Game From
SYSTEM•3
PLAYSTATION 3
3+
www.pegi.info
Ltd. Produced under license of Ferrari Spa. Ferrari, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
YA A LA VENTA



007 QUANTUM OF SOLACE

2 BOND AL PRECIO DE 1

Treyarch adapta el colosal motor gráfico de COD4: Modern Warfare en un juego que recreará las dos películas de 007 protagonizadas por Daniel Craig



Tras birlarle los derechos del agente 007 a **Electronic Arts**, **Activision** parecía estar dejando la licencia en barbecho hasta que llegase el momento oportuno de volver a poner a Bond en circulación. Y eso sucederá a finales de este año, cuando se estrene *Quantum Of Solace* en los cines y su adaptación a consola irrumpa en las tiendas. Sus creadores, **Treyarch**, definen este título como «un FPS (*First Person Shooter*) al que se le han incorporado combates y eventos en tercera persona». El juego adaptará no sólo *Quantum Of Solace*, sino también el anterior film de Bond: *Casino Royale*. Y el actor que protagonizó ambas también será la estrella del videojuego. Los grafistas han clavado el rostro de hotentote y buenorro de Daniel Craig, así como sus movimientos.

Los cimientos de ***Quantum Of Solace*** no pueden ser mas sólidos, pues ha sido construido con el motor gráfico de *COD4: Modern Warfare*, al que se le han hecho algunas modificaciones y ajustes para encajar mejor la acción en tercera persona, que consistirá en peleas a lo Jason Bourne e infiltración pura y dura, oteando desde ventanas y esquinas. Será el usuario quien elija cómo avanzar por el juego: como una apisonadora (disparando y lanzando capones) o como un auténtico espía, con sigilo. Y nos lo demostraron, jugando el mismo nivel dos veces, en cada una de ellas con una actitud diferente. También nos sorprendió la incorporación de una pantalla partida, un toque muy cinematográfico, en el momento en el que Bond atravesaba una cornisa. En la parte inferior de la pantalla se veía al personaje, mientras que en la superior se mostraba el punto de vista de los enemigos, al otro lado de la ventana. Y otro detalle ingenioso: cuando Bond muere, la imagen se cierra con el famoso obturador y la cortinilla de sangre, la mítica cabecera de la serie 007. Un puntazo.

QUANTUM OF SOLACE LLEGARÁ A LAS TIENDAS A FINALES DE AÑO, CUANDO SE ESTRENE LA PELICULA


El jugador elige cómo afrontar cada nivel, si a tiro limpio o desde el mayor sigilo.



QUANTUM OF SOLACE 007



No es la escena de un vodevil de Pedro Osinaga, con el amante escondiéndose en el alféizar mientras el marido irrumpe en casa. Es Bond, en plan sigiloso. Ni siquiera se ha desabrochado el smoking. Elegante hasta la muerte.





Según los rumores, el juego recreará un 40% de Casino Royale y un 60% de Quantum Of Solace





DANIEL CRAIG, EL FICHAJE ESTRELLA DE TREYARCH.

Los creadores de Quantum Of Solace han recreado, con perfección casi milimétrica, el rostro y los movimientos de Daniel Craig, el último 007. En Activision nos confirmaron que poseen los derechos del resto de actores de las dos películas, así que es probable que nos crucemos con M y Le Chiffle (el villano de Casino Royale), aunque nuestro sueño es ver la recreación poligonal de Olga Kurylenko, la nueva chica Bond.

ACTIVISION MUESTRA SUS CARTAS ANTES DEL E3



CREA TUS PROPIAS CANCIONES

Esta nueva entrega incluye un completísimo estudio de sonido en el que podrás practicar las canciones, tocar libremente los instrumentos y, como auténtica novedad en el género, componer tus propios temas, así como compartirlos en Internet. El intuitivo sistema te permitirá confeccionar por separado, y desde cero, las composiciones para cada instrumento, que luego podrá interpretar todo el mundo tras descargarlas.





GUITAR HERO: WORLD TOUR

ÚNETE A LA BANDA

La nueva entrega de Guitar Hero abarca nuevos instrumentos y posibilidades

Después de la aparición del original *Rock Band* en Estados Unidos, la respuesta de **Activision** y su saga *Guitar Hero* no se ha hecho esperar. ***Guitar Hero WT*** presenta la mayor cantidad de canciones en un único título musical, instrumentos inalámbricos y la posibilidad de participar junto a tres personas más en una banda, Online y Off-line, para completar el modo Historia o para enfrentarse a otra banda.

La novedad más importante, junto a la posibilidad de tocar el bajo y cantar con el micro que incorporará el juego, es la inclusión de una batería. Lleva parches sensibles a la fuerza y una perfecta disposición; además, dispone hasta de un puerto MIDI para conectarla a una base de batería electrónica real. Por si esto no fuera suficiente, el título de **Activision** también te permitirá crear tus propias canciones y compartirlas por Internet con todo el mundo.

Instrumentos

Aunque la guitarra de GH4 ha mejorado considerablemente e incluye novedades interesantes, «El periférico» de esta entrega es la batería. Incluye tres parches y dos platos silenciosos y sensibles a la fuerza, pedal de bombo y una salida MIDI para conectarla a una base de batería electrónica real.

Entre los atractivos del nuevo COD está un modo cooperativo On-line





DEL PACÍFICO HASTA BERLÍN

La franquicia COD regresa a la II Guerra Mundial



Dos años de desarrollo para llevar a cabo una tarea casi imposible: superar a **Infinity Ward** y su *COD4*. Afortunadamente, **Treyarch** ha contado con el motor gráfico de *Modern Warfare* a la hora devolver la franquicia a la IIGM, recreando por primera vez la guerra en el Pacífico, además de narrarnos en primera persona la caída de Berlín. Rich Farrely, director creativo del juego, estuvo en Madrid presentando los dos primeros niveles de ***COD World At War***, en los que ya quedaba patente la espectacularidad gráfica del juego y su elevada violencia. Los japoneses (y parte de la jungla) arden bajo el fuego del lanzallamas, mientras combatimos en solitario o en modo cooperativo On-line. Por su parte, los niveles de Europa, en los que encarnarás a los soviéticos, se inspiran en la película *Enemigo A Las Puertas*. **Activision** desvelará mas datos del juego en el inminente **E3** de Los Ángeles.







¡EL ORIGINAL! En la página 102 encontrarás un Pasado Perfecto sobre la primera entrega de la saga.


Las criaturas de Resident Evil 5 lanzan una especie de tentáculos parecidos a los que tenían las plagas en la entrega anterior de la saga.







RESIDENT EVIL 5

¡NUEVAS IMÁGENES IN-GAME!

Durante el Captivate 08 de Las Vegas Resident Evil 5 fue una de las estrellas del catálogo de novedades de Capcom

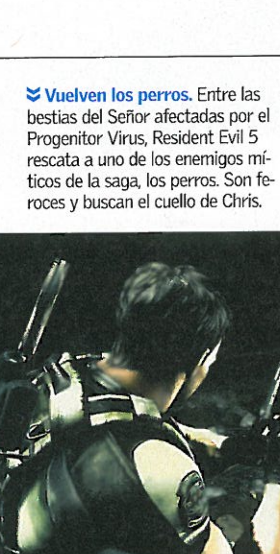



En el último tráiler del Captivate 08 se reconocía una mina como uno de los escenarios del juego.

A pesar de estar apartado del resto de títulos presentados por la compañía japonesa en Las Vegas, es uno de los juegos más esperados para **PlayStation 3**. Su lanzamiento está previsto para marzo de 2009. Mientras tanto, la compañía va dando información de forma dosificada como ocurrirá en el próximo E3 en Los Angeles. Por ahora, podemos deciros que ya hemos visto un espectacular avance en el *Captivate*, gracias a un tráiler y una *demo*. Lo que ha quedado confirmado, por el momento, es que en ***Resident Evil 5*** Chris Redfield resolverá el enigma del *Progenitor Virus*, que tantos males ha causado a lo largo de la serie. La acción transcurre justo después de lo acontecido en *Resident Evil 4*, del que se toma y mejora la mecánica de juego. El productor, Jun Takeuchi, también nos ha revelado que el escenario es un lugar ficticio de África, aunque el equipo ha viajado al continente para recabar información y recrear el ambiente del juego con el mayor realismo posible, en un escenario que es cuatro veces mayor que el de *Resident Evil 4*.

En el tráiler se puede ver a un monstruo portando un hacha gigante y con la cabeza tapada con un saco. Será uno de los enemigos principales de Chris, que contará con cerca de veinte armas distintas. El tiempo estimado de juego será de más de 20 horas.





Vuelven los perros. Entre las bestias del Señor afectadas por el Progenitor Virus, Resident Evil 5 rescata a uno de los enemigos míticos de la saga, los perros. Son feroces y buscan el cuello de Chris.

Infectados y ágiles. Los humanos afectados por el virus han dejado de ser torpes zombis. Ahora se mueven con agilidad por el escenario, buscando a Chris en cualquier rincón de la ciudad.

Capcom desvelará nuevos detalles de Resident Evil 5 durante el E3, como la identidad de la compañera de Chris



El juego tendrá más Quick Time Events que la pasada entrega de la serie. ¿Serán útiles para librarse de los infectados?





Chris Redfield. Fue uno de los protagonistas de la primera entrega. Después de su paso por Code Veronica, regresa a la acción en África, en la quinta entrega de Resident Evil.

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

¡VUELVE LA VELOCIDAD!

Tras Grand Theft Auto IV, los chicos de Rockstar regresan con otra de sus series más populares entre el público

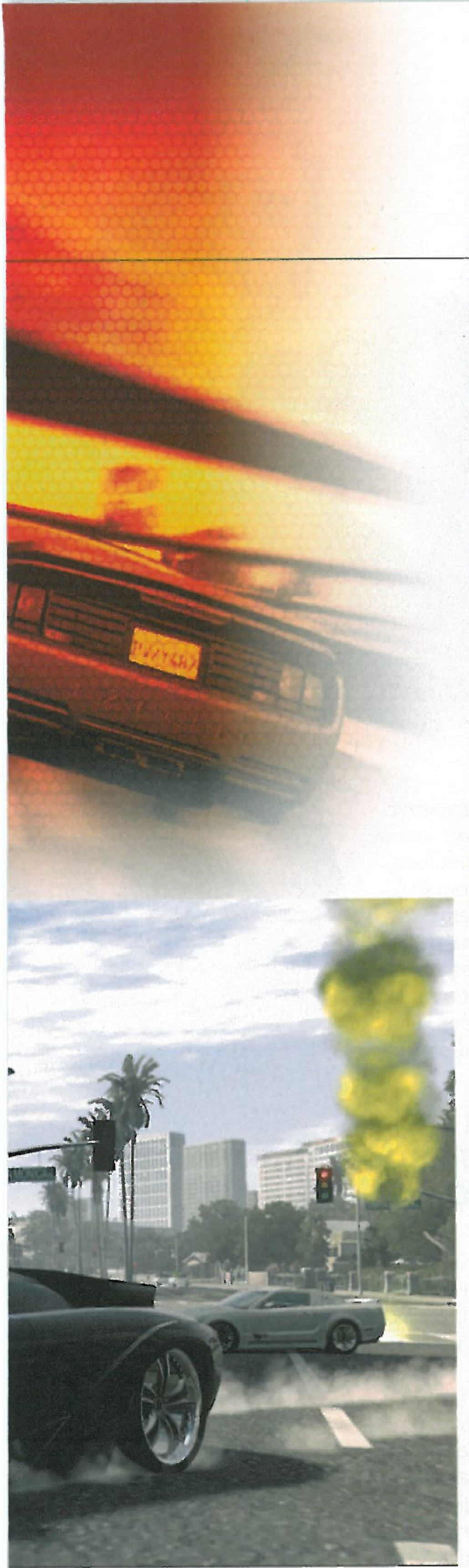
Más de tres años han pasado ya desde que la última entrega de *Midnight Club* viera la luz en **PlayStation 2**, bajo el título de *Midnight Club 3: DUB Edition*. Ahora, los programadores de **Rockstar San Diego** lo tienen todo casi a punto para que la saga debute en esta nueva generación, concretamente el próximo 10 de octubre (día en que el juego verá la luz en nuestro país).

Como ya habrás podido deducir por el título, en esta nueva entrega el juego huye de los viajes por todo el globo para centrarse en una única ciudad, Los Ángeles. Fuimos a las oficinas de **Take 2** en Madrid para ponerle las manos encima al producto, y pudimos comprobar que se trata de la recreación más fiel que se ha hecho de esta ciudad. Puede que no cuente con la belleza de otras urbes, pero sus amplias avenidas y bulevares, las colinas que la rodean y sus autopistas hacen de ella el escenario perfecto para la competición de los vehículos reales que componen su catálogo. Un denso tráfico y la presencia de una agobiante policía también dificultarán las carreras, que serán como siempre abiertas, a base de *checkpoints* a los que llegar antes que el rival. Podrás retar a cualquiera que te encuentres simplemente dándole las luces largas. Y la historia se irá desarrollando de una forma no lineal, mientras consigues reputación y dinero con el que equipar tu vehículo con todo tipo de mejoras estéticas y de rendimiento. Por cierto, también se espera una versión para la portátil de **Sony**.


El mapeado de la ciudad es uno de los más amplios que hemos podido ver en un juego de este tipo.









Las monturas de dos ruedas también estarán incluidas para los que prefieran estos vehículos.







Vehículos. Los típicos «Muscle Cars» americanos, como el que puedes ver en la imagen superior, coches de importación asiáticos y los bellos deportivos procedentes de Europa; el catálogo de máquinas de este Midnight Club: Los Ángeles tendrá propuestas para todos los gustos y estilos de conducción.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

SIN DIOS NI AMO

Mattias, Chris y Jennifer cambian Corea del Norte por Venezuela en la secuela del venerado Mercenarios de PS2. Y la van a liar...

De los numerosos juegos de entorno libre que se prodigaron en la anterior generación de consolas, *Mercenarios* fue uno de los que mejor sabor de boca dejaron. No alcanzó la repercusión y las ventas de un *GTA*, pero siguió conquistando usuarios, aumentando su prestigio, incluso años después de su lanzamiento. **Pandemic** no tardó en anunciar su secuela, pero una infinidad de retrasos y cambios en su fecha de lanzamiento nos ha impedido disfrutar de ella hasta ahora. Un tiempo hábilmente utilizado para pulir más y más las nuevas aventuras de Mattias, Chris y Jennifer, el trío de mercenarios que conocimos en **PlayStation 2** y que han multiplicado sus ansias de dinero y destrucción con el salto a **PlayStation 3**.

La acción de ***Mercenaries 2: World In Flames*** nos trasladará a Venezuela, un país envuelto en el caos por las disputas entre seis facciones diferentes. La codicia por el petróleo enfrenta al ejército venezolano (comandado por el dictador Solano), contra los rebeldes del PLAV (el ejército de liberación de Venezuela), el ejército chino, la propia ONU (bautizada en el juego como *Allied Nations*) y la *Universal Petroleum Corporation*. El escenario ideal para hacerse rico trabajando de mercenario, cambiando de bando en cualquier momento a cambio de una buena transferencia de dinero. Es la misma mecánica del primer *Mercenarios*, pero elevada al cubo. Podrás comprar, robar y destruir más de 130 vehículos diferentes, desde motos y tanques hasta lanchas, helicópteros y aviones. Ganarte la confianza de una facción, acceder a su arsenal, penetrar en su territorio y traicionarles en el momento más adecuado. Y llegado el momento, cuando tu cuenta bancaria te lo permita, podrás llegar a construir tu propia PMC (*Private Military Company*), reclutando así a otros mercenarios (mecánicos, pilotos...) para amasar aún más poder y capacidad destructiva.

Entre los atractivos de la versión PS3, un modo On-line cooperativo

Por gentileza de la versión 4.5 del *engine Havoc*, podrás ver cómo se derrumban edificios enteros con el peso de tus bombas, cómo las palmeras se aplastan bajo las orugas de los tanques y la jungla arde en el fragor del combate. Nosotros hemos podido comprobarlo con la primera versión *alpha* que ha llegado a la redacción, en la que queda patente, además, la incorporación de QTE (*Quick Time Events*) en determinados momentos, como el robo de un tanque. Y lo mejor es que no afrontarás la aventura en solitario, sino que podrás reclutar, vía On-line, la ayuda de un amigo gracias a un sensacional modo cooperativo que permite la entrada y salida del segundo jugador en cualquier momento.

Sólo nos resta ver cuántos de estos nuevos elementos se han incorporado a la versión **PS2**, que llegará junto con la entrega de **PlayStation 3** el próximo septiembre. Viendo la excelente trayectoria de **Pandemic** en la venerable **PS2**, no tenemos duda de que será igual de divertido, y amoral, en ambas consolas.



» Hacerse el sueco. El actor Peter Stormare vuelve a poner voz a su compatriota Mattias Nilsson. En la versión alpha a la que hemos tenido acceso, el personaje ha sido doblado al castellano por Carlos Ysbert, el actor que dobla a Stormare en Prision Break.



Tres eran tres. El trío protagonista del primer Mercenarios de PS2 debuta en PlayStation 3. De izquierda a derecha: Jennifer Mui, Mattias Nilsson y Chris Jacobs.

Con su permiso... En otros juegos es habitual robar coches, arrojando al conductor al asfalto. En Mercenaries 2 podrás tomar prestados hasta helicópteros... en pleno vuelo. ¿No me crees? Mira abajo.

Demolition Man. ¿Un edificio infestado de enemigos? No hay problema. Reclama un ataque aéreo desde el teléfono, sitúa la mirilla láser sobre el objetivo y verás cómo el bloque entero se viene abajo, con todos sus ocupantes dentro.

A Chávez no le ha sentado bien. El gobierno venezolano ha protestado enérgicamente por la decisión de Pandemic de situar Mercenaries 2 en Venezuela. Para colmo, el país es gobernado, en el juego, por un dictador. Eso se llama diplomacia.



Un bello paraje boscoso sirve de contrapunto perfecto a las andanzas de Nathan en la derruida ciudad.



También habrá escenarios interiores, aunque serán los menos comunes en el desarrollo.



BIONIC COMMANDO

EL BRAZO QUE MECE LA CUNA...

Hemos esperado veinte años, y aún nos tocará esperar un poco más para este «remake»

En las oficinas de **Proein** (compañía que distribuye los productos de **Capcom** en nuestro país) fuimos testigos de cómo va evolucionando poco a poco el proyecto desarrollado por los suecos **Grin** en colaboración con los creadores del original, lanzado hace veinte años. Comparado con lo que pudimos ver en el evento de **Capcom**, en el que fue presentado este *remake* para **PlayStation 3**, la verdad es que la cosa ha mejorado bastante. Nathan Spencer, el soldado genéticamente perfeccionado y armado con un brazo biónico se desenvuelve con soltura por las ruinas de *Ascension City* y por un bosque bellamente recreado, dos escenarios que se vieron en la presentación. El uso del brazo para balancearse es el pilar de la mecánica del juego, y su dominio requerirá de bastante habilidad para poder sortear los abismos que se presentan. Técnicamente más que eficiente, y con muchas posibilidades de juego (*combos* de ataque, distintas armas de fuego, jefes finales, etc.) el título no llegará hasta 2009. ¡Lo queremos ya!



Cada «final boss» requerirá de una táctica concreta para ser derrotado. No todo es fuerza bruta...

MULTIJUGADOR.
Aún no hemos podido verlo en acción, pero todo apunta a que la modalidad multijugador se basará en la competición en solitario o por equipos contra otros soldados armados también con un brazo biónico.



entrevista

SHUHEI YOSHIDA

PRESIDENTE SONY WORLDWIDE STUDIOS



«CON PLAYSTATION, EL PÚBLICO EMPEZÓ A VER LOS JUEGOS DE MANERA DIFERENTE»



Mr. Yoshida, un lector más de la revista. Nos recibió en las oficinas centrales de SCEE en Londres y nos deslumbró con su simpatía. Se declaró fan de los Driver, FFVII y FFVIII, los GTA y los Tomb Raider.

Usted empezó a trabajar en Sony Corporation en 1986. ¿Imaginaba que acabaría siendo presidente de una división tan importante como Woldwide Studios?

Por supuesto que no (risas). Cuando me uní a la corporación **Sony**, en 1986, no podía imaginar que la compañía acabaría entrando en la industria de los videojuegos. Y menos aún que yo llegaría a formar parte de ello. [...] **Sony Computer Entertainment** nació como una *joint venture* entre **Sony Corporation** y **Sony Music Japan**. Inicialmente, el equipo encargado del *software* provenía de **Sony Music**, y yo venía de **Sony Corporation**, convirtiéndome en el responsable del *Account Management Group* en el lanzamiento de **PSone** en Japón. Tres años después tuve la oportunidad de pasarme al departamento de desarrollo de juegos, me hice productor y responsable del creciente estudio interno de desarrollo. En ese momento no podía imaginar el tiempo que iba a permanecer desempeñando aquella tarea (mas risas).

«Las descargas On-line se convertirán en un aspecto cada vez más importante en PS3»

Usted fue uno de los fundadores del proyecto PlayStation en 1993... ¿Podría hablarnos de aquella época?

Cuando empezamos el proyecto **PlayStation**, teníamos grandes ambiciones, aunque no esperábamos un impacto tan brutal. Gracias a **PlayStation** el público empezó a pensar en los videojuegos de una manera diferente. Los adultos podían hablar sobre videojuegos en cualquier conversación, había dejado de ser un tema de niños.

Desde el punto de vista de los negocios, la introducción del formato CD en los videojuegos fue un gran impacto, ya que antes de que eso sucediera, el *software* se producía en cartuchos, muy caros de manufacturar. Aquel gasto siempre implicaba una gran apuesta por parte de los desarrolladores de *software*, ya que debían sopesar cómo sería la demanda de cada lanzamiento antes de encargar la fabricación de los cartuchos. Gracias al CD, la producción de videojuegos se hizo mucho más rápida y económica, lo que nos hizo a todos los desarrolladores un poco más aventureros a la hora de decidir qué clase de videojuegos íbamos a producir. A partir de ese momento podíamos hacer una tirada pequeña de un juego y, si al público le gustaba, era posible manufacturar más unidades rápidamente. Ese factor contribuyó decisivamente a expandir los géneros en los videojuegos.

¿Cree que las descargas On-line desde *PlayStation Network* acabarán por sustituir al soporte físico?

Por supuesto, las descargas On-line irán convirtiéndose en un aspecto cada vez más importante de la experiencia **PS3**, pero no olvidemos que el *Blu-Ray* tiene una capacidad de 50 GB, y el instinto de los desarrolladores les empuja a incluir más elementos en sus juegos. Es imposible ofrecer esos 50 GB de información a través de la red, por lo que el *Blu-Ray* seguirá teniendo una importancia capital en **PS3**, al margen de las sucesivas mejoras en las descargas On-line desde *PSN*.

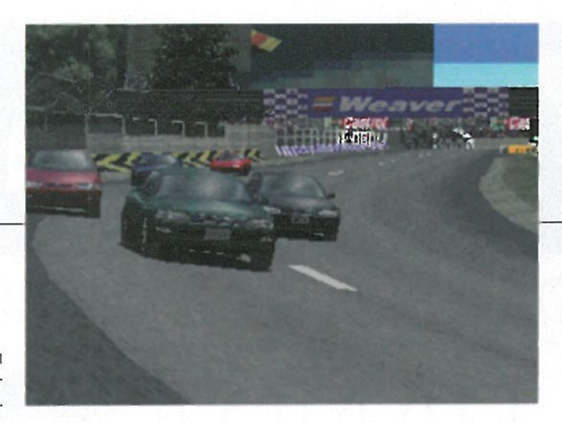
¿*Home* podría ser el banderín de enganche para conquistar a usuarios que jamás se habían comprado una consola de videojuegos, como por ejemplo, los seguidores de *Second Life*?

Home mantiene diferencias importantes respecto a *Second Life*. La más llamativa son los gráficos. *Second Life* funciona en todo tipo de PC, mientras que *Home* ha sido desarrollado exclusivamente para **PS3**. Y todas las consolas tienen el mismo *hardware*, así que podemos diseñar los contenidos de *Home* aprovechando el potencial gráfico de **PS3**. Por el contrario, en PC tienes que trabajar pensando en diferentes configuraciones de *hardware*.

Otra diferencia notable es que los usuarios de *Home* son gente que se ha comprado la **PS3** para disfrutar de sus juegos. Por eso vamos a centrarnos en mejorar aún más esa experiencia de juego, potenciando los contenidos. Queremos dirigir *Home* hacia muchas direcciones diferentes, pero nuestro principal objetivo son los jugadores. Aprovechar nuestra experiencia a la hora de crear juegos para diseñar los contenidos de *Home*.

Como presidente de Sony W.S. ¿cuáles son sus planes de futuro?

Sólo puedo decir que a la larga,





» **Todo un veterano de PlayStation.** Yoshida-san ha participado en el desarrollo de infinidad de títulos: desde Gran Turismo hasta Ape Escape o Ico.

comenzaremos proyectos muy nuevos en las diferentes plataformas: **PS3**, **PSN**, **PS2** y **PSP**. Tenemos muchos proyectos, más de los que podemos hacer en realidad con nuestros equipos de desarrollo actuales, así que es una cuestión de tomar decisiones a largo plazo. Ha habido un gran cambio a nivel interno en **Sony C.E.**, con la salida de Ken Kutaragi y Kaz Hirai tomando la presidencia. Kaz está cambiando la forma de trabajar del pasado y está invitando a todo el mundo dentro de la compañía a participar en la creación de una estrategia para la plataforma. Soy el presidente de los estudios a nivel mundial y, por lo tanto, el encargado de guiar a nuestros equipos de desarrollo; pero al mismo tiempo, también me encargo de participar en la planificación de una estrategia para todo **Sony C.E.**

Ha desempeñado el cargo de productor ejecutivo en multitud de títulos, ¿cuál es el que más le llena de orgullo?
A lo largo de mi carrera he desempeñado diferentes papeles. Por ejemplo, en el caso de *Gran Turismo*, cuando me uní al grupo de desarrollo, el equipo de Kanunori Yamauchi acababa de terminar la segunda parte de *Motor Toon Grand Prix*. Además de centrarme en dar mi apoyo al equipo, les proporcioné el *feedback* de un jugador casual de simuladores de conducción, el contrapunto a un *hardcore gamer*. En otros proyectos he tenido un papel más decisivo, como en *Ico*, por ejemplo. Fumito Ueda trabajaba como animador y quería crear juegos. En aquella época él trabajaba en *Warp* (*D, Enemy Zero*), desarrollando secuencias CGI. Creó una pequeña película con el concepto de *Ico* y me la mostró. Me encantó y dije: ¿por qué no? Pero dado que él nunca había desarrollado juegos, necesitábamos alguien con experiencia, así que el segundo paso fue reclutar a Kenji Kaido como productor. Mi labor consistía en apoyar y proteger la visión de Ueda-san, y ayudar a reunir un equipo. A medida que pasaba el tiempo, la compañía preguntaba qué estaba sucediendo, porque el juego no se terminaba. Comenzamos a trabajar en **PSone** y tuvimos que cambiar de plataforma, a **PS2**, debido a las mejoras que el equipo tuvo que implementar. Así que yo tenía que asegurarme de que las necesidades del equipo estuvieran protegidas para alcanzar la visión de Ueda-san. Entonces me trasladé a EE.UU. y Kobayashi-san (Yasuhide Kobayashi, productor ejecutivo) se encargó de controlar el proyecto, ayudando a Ueda-san a terminarlo. Estoy muy agradecido por su apoyo. Yo creía en *Ico*, y me alegro al ver lo que supuso este título para la industria. Estoy orgulloso de haber ayudado a que este proyecto fuera posible. Pero sin duda, el primer *Ape Escape* fue el título con el que más me impliqué personalmente. Recuerdo que tuvimos muchas dificultades. Desde el principio tuvimos en mente la idea de utilizar el *DualShock*, de explotar los dos *joysticks* analógicos. Dentro del estudio había quien quería que lo hiciéramos compatible con el *pad* antiguo de **PlayStation**. Y nosotros no queríamos porque comprometía nuestra visión del juego. Queríamos darle un control intuitivo y, para ello, era imprescindible usar los dos *joysticks*.

«Me llena de orgullo haber ayudado a hacer posible el proyecto Ico»

¿De todos los juegos creados por *third parties* cuál le ha impresionado más?
Es una pregunta difícil... disfruté mucho con Final Fantasy VII y FFVIII.





Presente y pasado. Arriba, Home para PS3. A la derecha, Ico de PSone, un título que jamás habría visto la luz sin la participación de Yoshida-san.







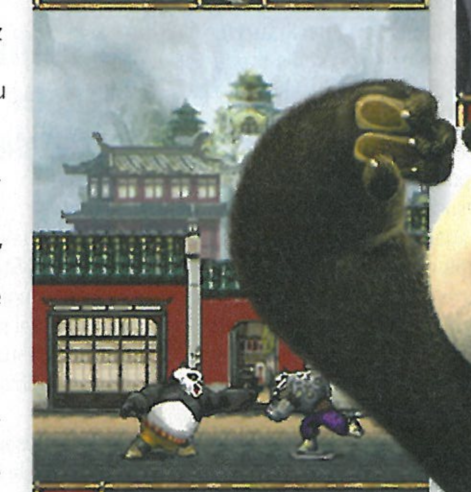
KUNG FU PANDA

Los personajes de la película también repartirán de lo lindo en la pequeña pantalla de tu móvil



Inspirado en la película del mismo nombre y creado para la compañía americana **EA** por **IronMonkey Studios**, *Kung Fu Panda* para móviles es una aventura en la que se mezcla la acción a base de golpes y los elementos típicos de los juegos de plataformas. Aunque el principal protagonista será el panda Po, al que deberemos acompañar en el difícil aprendizaje del arte marcial del *Kung Fu*; también tendrá su protagonismo el villano de la peli, la pantera Tai Lung. El juego, que consta de diez largas fases y cuenta con unos brillantes gráficos, muy a tono con la película de animación tanto por su alegre colorido como por el enorme grado de detalle. Las acciones básicas son saltar, golpear y trepar, pero el intrincado diseño de los escenarios y la constante presencia de enemigos convertirán cada fase en un verdadero reto a nuestra habilidad. Por suerte, el control está perfectamente perfilado y podremos alcanzar gran precisión. Aunque la mecánica de juego pueda resultar algo sencilla y no demasiado novedosa, *Kung Fu Panda* es un título que engancha y divierte gracias a su acertado nivel de dificultad. Pasadas unas fases, la combinación de trampas, enemigos y plataformas nos pondrán en más de un aprieto, pero es algo que se agradece para no terminarnos el juego en un suspiro.







SI TE GUSTÓ... INDIANA JONES
Otro juego de acción y plataformas inspirado en una película.

evaluación

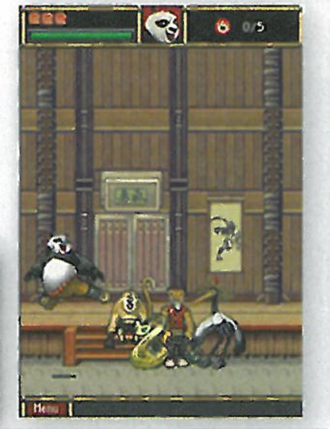
NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

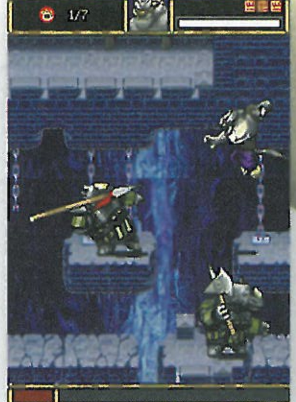
↑ Buenos gráficos, mecánica de juego simple y entretenida, una dificultad acertada y jugabilidad al alcance de casi todos

↓ Cuando la combinación de amenazas se multiplica podemos acabar la partida con una sola tacada de errores

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,2	9,0	9,0	9,1
Tanto los escenarios como los personajes y su animación están entre lo mejor visto en móvil	Uno de los temas de la BSO está versionado para móvil por Alex Mauer	Acción sencilla a base de golpes y los típicos elementos de plataformas a superar	



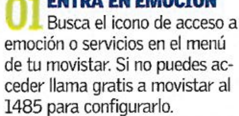








Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**



01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



PANG 3

El clásico de Capcom está que explota

Para muchos aficionados, *Pang* es, sin duda, uno de los mejores *arcades* de toda la historia del videojuego y, por supuesto, también de los años dorados de los juegos de recreativa. Terriblemente simple, muy adictivo y con una jugabilidad de la que muy pocos pueden presumir, se trata de un *arcade* ideal para móviles. Así lo demuestra ***Pang 3***, un excelente *remix* con lo mejor que ha dado esta saga a lo largo de los años en todos los sistemas. Con unos graficos alegres y detallados, cuatro personajes distintos para elegir, un control sencillo y efectivo, cientos de escenarios y tantos retos como uno pueda recordar, esta versión para móvil también recupera todos los elementos, armas y enemigos tradicionales (como los peces voladores o los pájaros). ***Pang 3*** cuenta con dos grandes modos de juego: el Normal, en el que deberemos acabar con todas las bolas para pasar de fase; y el Pánico, en el que tendremos que sobrevivir a todas a la amenazas que irán apareciendo sin cesar en pantalla. Aunque ambas modalidades son muy buenas, nos decantamos por el segundo (Pánico) por ser mucho más frenético e imprevisible.



SI TE GUSTÓ...
BLOCK BREAKER DELUXE 2
Otro juego con un planteamiento simple, pero con una jugabilidad que engancha.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- ↑ La jugabilidad de siempre y todos los elementos que hicieron grande a la saga.
- ↓ Las bolas de pequeño tamaño son muy enanas para verlas cuando hay muchas.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,5	8,0	8,9	8,4
Simples pero muy coloridos y con todos los elementos tradicionales de la saga.	Son pocas las melodías que nos ofrece, pero hay que reconocer su calidad.	El punto más fuerte del juego. Sencillo, divertido y al alcance de todos.	



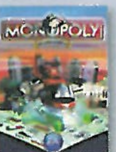


1 EL INTERNADO
La serie de TV da el salto al mundo de los videojuegos.



2 BLOCK BREAKER DELUXE 2
El clásico machacaladrillos potenciado al máximo.

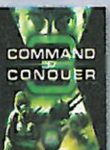
3 PASA PALABRA
El popular concurso de televisión en la pantalla de tu móvil.



4 MONOPOLI GRAN EDICIÓN
Compra hoteles, casas... El clásico juego de tablero ahora en tu móvil.



5 GUITAR HERO
Saca el guitarrista que llevas dentro con esta entretenida edición.



6 COMMAND AND CONQUER
El gran clásico de estrategia se apodera de tu móvil.



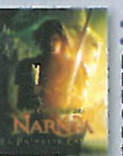
7 RETO MENTAL 2
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.



8 METAL SLUG MOBILE 3
Un clásico de las recreativas y consola adaptado a la perfección para tu móvil.



9 LOS SIMS 2
El simulador de vida ahora adaptado a la pantalla de tu móvil.



10 LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL PRÍNCIPE CASPIAN
Revive los mejores momentos de la peli de Disney.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en **www.movistar.es**

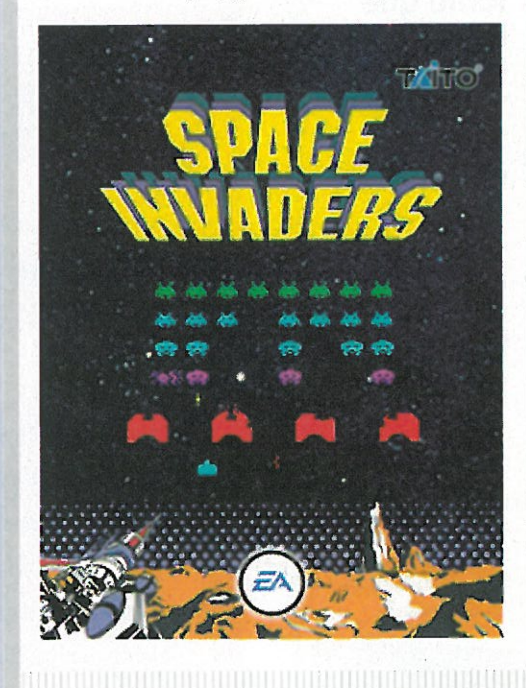
NOTICIAS



SPACE INVADERS 30º ANIVERSARIO Y OTROS GRANDES CLÁSICOS DE TAITO

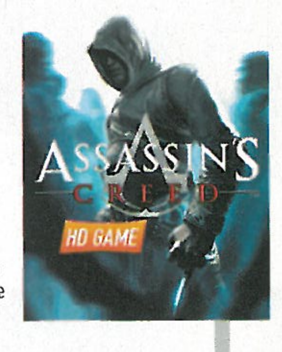
El juego de acción de **Taito**, uno de los videojuegos más importantes de la historia, ***Space Invaders***, ha vuelto. ¿Serás capaz de salvar a tu planeta de la invasión alienígena? La respuesta la encontrarás en esta versión especial 30º aniversario.

Además de este gran clásico, la compañía **Taito** también lanza ahora otros cuatro grandes títulos para móvil: *Arkanoid, Bubble Bobble, Super Puzzle Bobble* y *Puzzle Bobble*. Cualquiera de estos juegos es una página dorada de la historia de las recreativas y se han adaptado a móvil con total fidelidad y la jugabilidad de siempre.



ASSASSIN'S CREED

«La Tercera Cruzada» está desgarrando Oriente y el destino de la Tierra Prometida depende de ti. ***Assassin's Creed*** redefine el género de acción-aventura para móviles con un innovador estilo de juego que mezcla la acción con exploración y búsqueda de objetos. Podrás correr, saltar, trepar y, sobre todo, luchar a lo largo de las 23 fases y 4 ciudades en las que se desarrolla la acción.



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

PlayStation

SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**.

¡GANADORA! El papá nos ha enviado una foto algo antigua de la pequeña (de 2005), pero nos ha cautivado los corazones. ¡Enhorabuena!



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



LO NUEVO

1. **I WANNA BE SEDATED** RAMONES
2. **CLOCKS** COLDPLAY
3. **EVERYDAY IS LIKE SUNDAY** MORRISEY
4. **LITTLEST THINGS** LILY ALLEN
5. **YOU'VE GOT ANOTHER THING COMIN'** JUDAS PRIEST

LO + DESCARGADO

1. **MUÑECA DE TRAPO** LA OREJA DE VAN GOGH
2. **PUEDES CONTAR CONMIGO** LA OREJA DE VAN GOGH
3. **BESOS** EL CANTO DEL LOCO
4. **LO ECHAMOS A SUERTES** ELLA BAILA SOLA
5. **FINAL COUNTDOWN** EUROPE

SUGERENCIAS PARA UN SS FESTIVAL

1. **SINGSTAR ROCK IN RÍO** ANNA
2. **SINGSTAR CIRCUIT FESTIVAL** LAST MONKEY
3. **SINGSTAR KOBETASONIC** NEMESIS
4. **SINGSTAR MONSTERS OF ROCK** JOHN TONES
5. **SINGSTAR DONINGTON PARK** R. DREAMER
6. **SINGSTAR CELTIC CONNECTIONS** THE ELF

LA ESTADÍSTICA
LA CANCIÓN MÁS CANTADA EN VERANO

Ya entrado el verano podemos decir cuál es la canción de SingStar Vol. 2 más berreada en este período estival en la redacción... Ha habido de todo, pero el resultado es el siguiente:

DUDE (Aerosmith) **(49%)**
SI TÚ QUISIERAS (Efecto Mariposa) **(41%)**
Estrella Polar (Pereza) **(10%)**

LAS MÁS GUAPAS Y SEXYS

1 **SENTENZA06**
Billy Ocean (Caribbean Queen)
Estas chicas se lo han currado, pues han hecho una especie de videoclip saliendo de la piscina... y ¡cómo se mueven!

2 **BADGIRLROSE69**
KT Tunstall (Black horse and...)
Es la lolita de la comunidad SingStar. Va de ingenua, tímida, pero sólo hay que verla...

3 **DORDRECHT**
Westlife (Flying without wings)
Esta chica ha subido mogollón de fotos y vídeos de sus actuaciones, y quizá esta instantánea es de las más modositas. La verdad, guapa es un rato.



SINGSTAR OT
Todo sobre esta nueva entrega de PS2 en la pág. 94

cantos de sirena

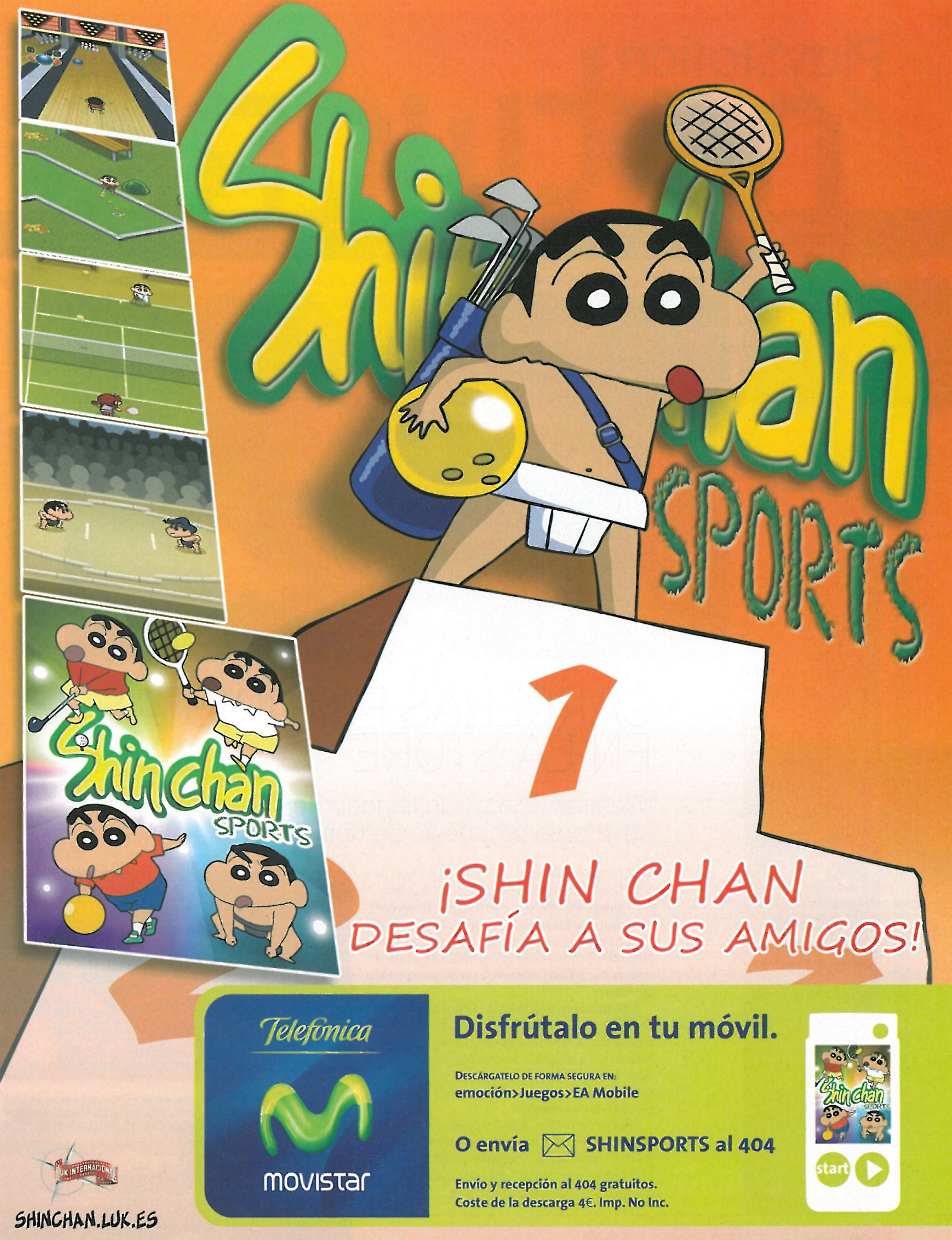
POR **ANNA**

QUIERO SER DIOS

La piel se estremece, los pensamientos vuelan y la adrenalina... ¡uff! La adrenalina te pone. Estar ante miles de personas que se saben al pie de la letra tus canciones, que gritan, que te adoran y que bailan contigo... Pero tú a cuatro metros de distancia, subido en un escenario, portando el poder: el micro. El directo te hace ser un dios, un dios que transmite buen rollo, alegría, pasión y fuerza; tus discípulos te rezan y veneran celebrando una misa, esperando recibir cual feligreses el cuerpo y el alma de ti... Una misa, un concierto, qué más da, al fin y al cabo el objetivo es el mismo: venerar a un dios. Pero, evidentemente, todo lo descrito no es mi realidad, sino mi sueño; ni sé cantar, ni he estado encima de un escenario...

> «El directo te convierte en un dios venerado»

pero tras ver a *El Canto*, a Amy Winehouse, a *Shakira* y a Lenny Kravitz en *Rock in Río* sé que esto es lo que se ha de vivir ahí arriba, debajo de los focos y en medio de miles de *fans*... Por eso, y porque por un día quiero sentirme dios, seguro que en el *Summercase* (festival de música, 18 y 19 de julio en Madrid y Barcelona) me atreva a acercarme al espacio SingStar para cantar, al menos, una canción. Ya os contaré si recibo aplausos y ovaciones, o tomates y abucheos...


Shin chan
SPORTS
1
¡SHIN CHAN
DESAFÍA A SUS AMIGOS!
Telefónica
movistar
Disfrútalo en tu móvil.
DESCÁRGATELO DE FORMA SEGURA EN:
emoción>Juegos>EA Mobile
O envía SHINSPORTS al 404
Envío y recepción al 404 gratuitos.
Coste de la descarga 4€. Imp. No Inc.
start
LUK INTERNACIONAL
SHINCHAN.LUK.ES
CONTRATO: 1€ (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10MB en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 MB. PREPAGO: 1€ (1,16 IVA incl.), incluye el consumo de 10 sesiones de 10 min de navegación en el día natural. Superado este límite se tarificará por bloques de 10 sesiones. Para ambas tarifas el tope de facturación es de 10€ (11,16 IVA incluido) por día natural.
© 90UY

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Si algo envidiamos de los usuarios japoneses de PlayStation 3 es que pueden descargarse auténticos clásicos de PSone a sus consolas, además a un precio bastante moderado. Este mes le toca el turno a joyas de Square Enix, como el RPG Xenogears o el «matamarcianos» Einhänder. Además, el simulador de jardín para PS3 Shiki-Tei.



LO MEJOR DE EE.UU.

Este mes, los americanos ya pueden descargar la segunda entrega del programa interactivo Qore, del que ya te informamos en el pasado número. Dentro del mismo, además, podrán acceder a una demo del debut de Naruto en PS3, subtitulado Ultimate Ninja: Storm. Asimismo, fuera de este Qore tienen acceso a una serie de cómics digitales sobre el esperado Dead Space.



Dos jugadores podrán competir en la misma consola gracias a la pantalla partida.

CARRERAS FUTURISTAS EN LA STORE

Mientras esperas la llegada de Wipeout, disfruta de la gran propuesta de Koei

Parece que el *arcade* de carreras futuristas de **Sony C.E.** se está haciendo esperar más de la cuenta. Por ello, si lo tuyo son las carreras con naves que gravitan sobre la superficie, a partir del día 15 de julio ya puedes descargar tanto la versión completa como la *demo* de ***Fatal Inertia Ex***, el *arcade* de conducción de **Koei** programado por su nuevo estudio canadiense.

Ambientado en el siglo XXII, el juego ofrece más de cincuenta circuitos diferentes ambientados en varias localizaciones (ríos de lava, parajes helados, bosques tropicales, etc.), además de un escenario incial donde podrás familiarizarte con el control de la nave (que puede manejarse con los *sticks* o mediante el sensor de movimiento).

Además del modo principal del juego, se han incluido modalidades multijugador: dos participantes en la misma consola mediante pantalla partida y hasta ocho vía conexión LAN entre consolas u Online, así como tablas de clasificaciones.



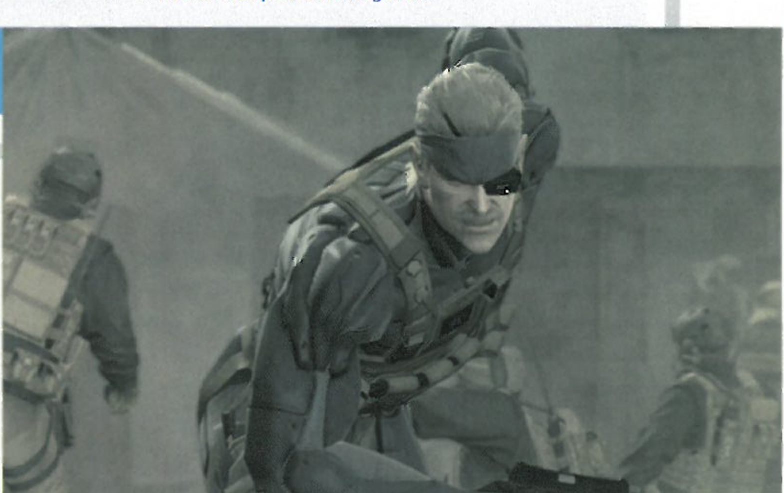






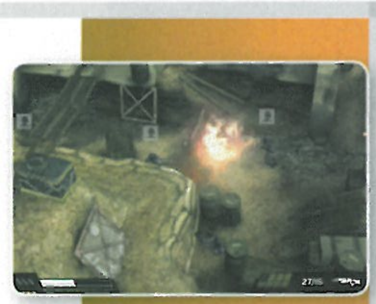
PARADISE CITY SE EXPANDE.

Ya anunciaron los creadores de Criterion que éste iba a ser el año de Paradise City. Y es que ya puedes descargarte la actualización conocida como «Cagney», que incluye multitud de elementos y mejoras para Burnout Paradise, como tres modos On-line nuevos, vehículos nunca antes vistos y setenta desafíos exclusivos. Para el futuro próximo se anuncian más packs descargables.



LA ENCICLOPEDIA DE METAL GEAR.

Ya mismo puedes descargarte desde la Store, y de forma gratuita, Metal Gear Solid 4 Database: un completo compendio de todos los personajes, armas y demás elementos aparecidos en la saga de Kojima, desde el Metal Gear original de 1987 hasta el reciente Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots. Todo un regalo para los millones de fans de la franquicia.





NUESTROS JUEGOS FAVORITOS

Los mejores juegos descargables para PSP desde PlayStation Store:

1. **KILLZONE LIBERATION** (ACCIÓN)
2. **FLOW** (INTELIGENCIA)
3. **WIPEOUT PURE** (CONDUCCIÓN)
4. **PURSUIT FORCE** (ACCIÓN)
5. **APE QUEST** (RPG)
6. **SYPHON FILTER: COMBAT OPS** (ACCIÓN)
7. **BEATS** (MUSICAL)
8. **B-BOY** (MUSICAL)
9. **FIRED UP** (ACCIÓN)
10. **GO! SUDOKU** (PUZZLE)





DEMOS DE ESTE MES

Acción de todo tipo y estrategia para la nueva generación

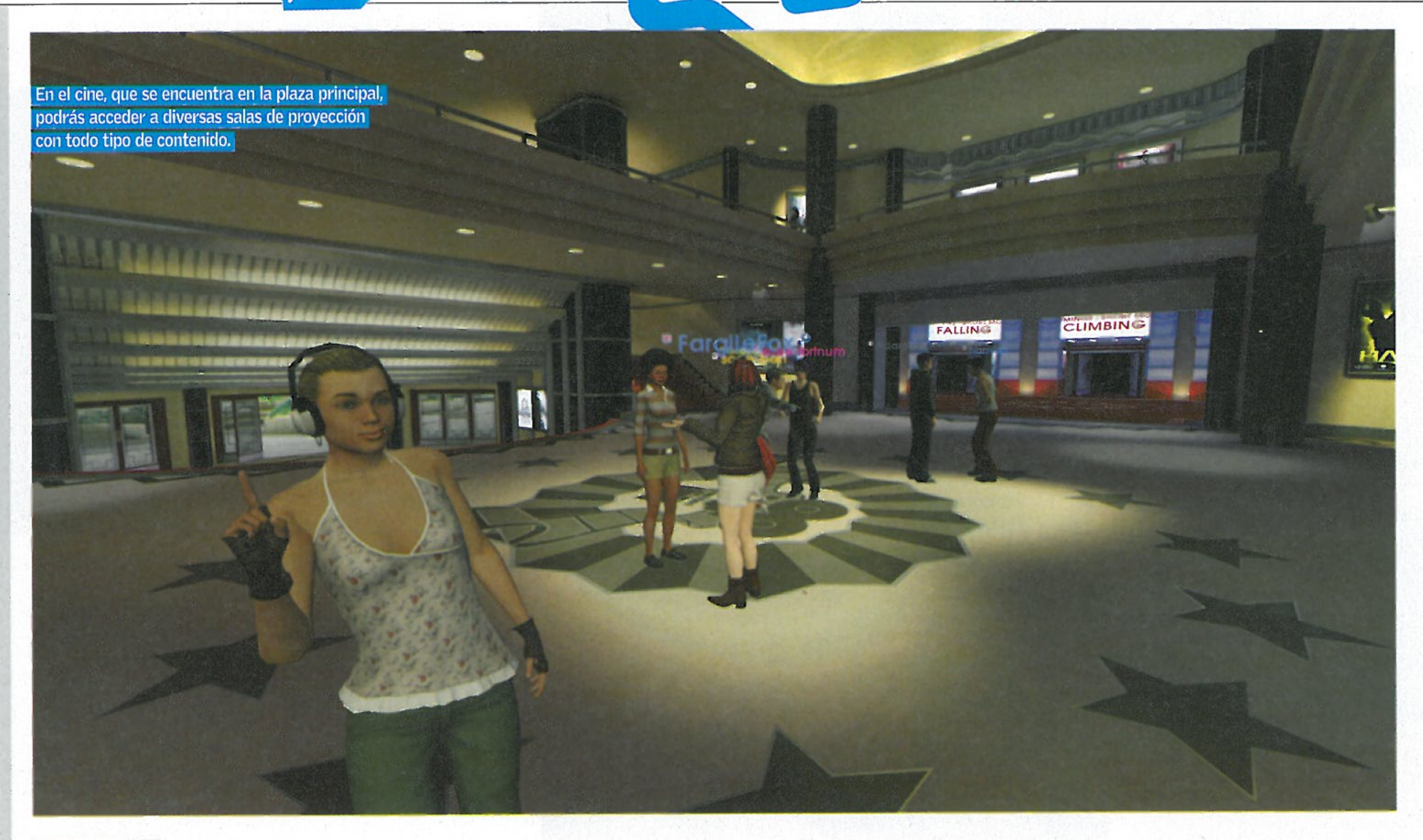
Como ya te anunciamos el pasado mes, la versión de demostración del juego de estrategia *Sid Meier's Civilization Revolution* ya ha aterrizado en la *Store*. En este último capítulo de la veterana saga deberás llevar de la mano a una de las civilizaciones que incluye el juego desde la etapa prehistórica hasta la era espacial. Sin duda, una de las apuestas más interesantes del verano.

También se encuentra ya disponible la *demo* de *Wolf Of The Battlefield: Commando 3* (al igual que el juego descargable completo, por si prefieres probarlo antes de realizar el desembolso). Acción *arcade* clásica, perspectiva aérea, un total de tres personajes para elegir y unas opciones multijugador de lo más interesantes.

La *demo* de *Dark Sector* ha tardado en llegar, pero por fin puedes probar este juego de acción en tercera persona, oscuro y con una compleja trama. Por último, encontrarás la *demo* de *Enemy Territory: Quake Wars*, el *shooter* subjetivo multijugador que se ambienta en la popular saga *Quake*.

Cuatro nuevas demos en PS Store

¡NUEVO FIRMWARE! Gracias a la versión 2.41, por fin podrás acceder a la XMB durante el transcurso de una partida. Además se ha incluido un sistema de trofeos y bandas sonoras personalizables por el jugador.



En el cine, que se encuentra en la plaza principal, podrás acceder a diversas salas de proyección con todo tipo de contenido.

PREVIEW

HOME

La red social de PlayStation calienta motores

Ha tardado bastante más de lo prometido en su día, pero después de pasar unas cuantas horas deambulando por el mundo de *Home*, podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que habrá un antes y un después de la aparición de esta «herramienta social». Actualmente, el proyecto se encuentra en fase de «beta cerrada»; es decir, que sólo los propios empleados de **Sony** y algunos medios seleccionados pueden acceder al mismo. Sin embargo, muy pronto se abrirá la *beta* a un público mucho más amplio y es posible que tú mismo seas invitado a participar.

DISPONIBLE EN **noviembre**

Basándose en el nivel de actividad de cada usuario en *PlayStation Network* (el número de descargas desde la *Store*, la comunicación con otros usuarios, la participación en el juego Online y en las distintas promociones de **Sony**) los responsables de *Home* enviarán invitaciones personales para que estos jugadores puedan descargarse el invento. Y no pienses que se tratará de una versión muy preliminar, ya que la *beta* pública de *Home* ofrecerá casi el cien por cien de las funcionalidades de la versión final. Algo así como lo ocurrido con *Gmail* en su momento, vaya. Nosotros ya hemos entrado en este mundo, hemos creado nuestro propio avatar eligiendo entre un sinfín de características físicas e indumentaria (con la participación de algunas populares marcas de ropa y accesorios), y hemos accedido a la plaza central, desde la cual se puede acceder a los edificios que componen este mundo.

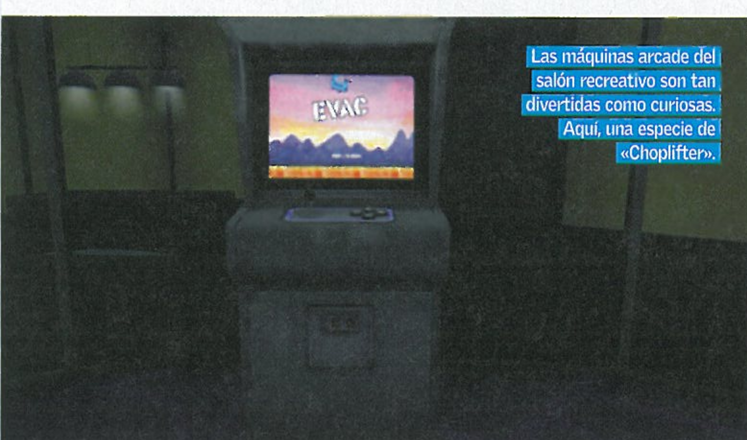
En el centro comercial podrás comprar todo tipo de equipamiento para tu casa y para tu personaje, en el salón recreativo tendrás la posibilidad de jugar a alguna de la originales máquinas *arcade*, a los bolos o al billar, mientras que en el cine disfrutarás de diversas salas de proyección con tráilers de películas, juegos y mucho más.

Por supuesto, en cualquier momento podrás volver a tu apartamento, decorarlo a tu gusto (incluso con las imágenes que tengas en la consola) o acceder a uno mejor. Las posibilidades son tan amplias como lo sean tus ganas de explorar.

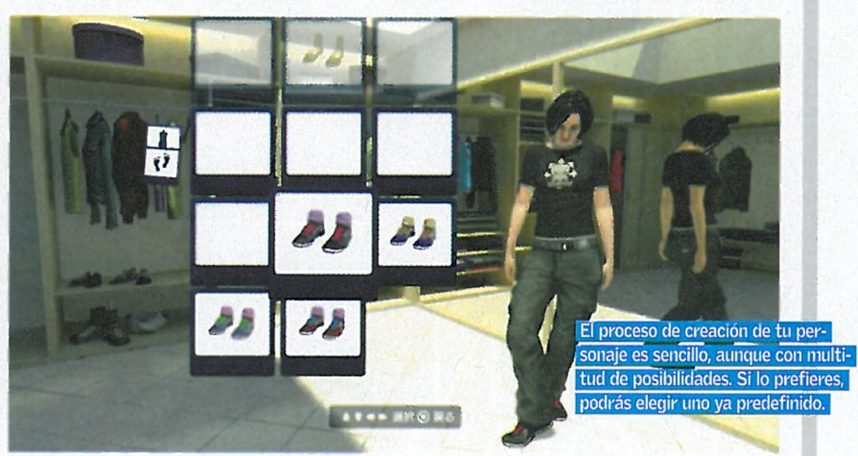
PRIMERA IMPRESIÓN

Pronto dará comienzo la beta pública de este simulador social revolucionario

El centro comercial es un lugar de encuentro donde gastar el dinero en todo tipo de complementos para tu avatar o para decorar el apartamento. También tienes la posibilidad de disputar una partida de ajedrez en las mesas dispuestas para ello.



Las máquinas arcade del salón recreativo son tan divertidas como curiosas. Aquí, una especie de «Choplifter».


El proceso de creación de tu personaje es sencillo, aunque con multitud de posibilidades. Si lo prefieres, podrás elegir uno ya predefinido.




Los escenarios que podrás observar mientras estás en Home han sido creados con un grado de detalle y un gusto exquisitos. Desde la terraza de tu apartamento inicial, por ejemplo, podrás deleitarte contemplando las vistas de un puerto deportivo similar al de muchas poblaciones de la costa mediterránea.



¡VEN SHIBITO, VEN! Las almas descarriadas que habitan Hanuda se encontrarán con los Shibito. Tras sus ojos sangrantes, se esconde una determinación feroz por quitarte la vida, de forma brutal y sin concesiones.









El salto a PlayStation 3 nos muestra unos personajes y escenarios tan reales que resultan demasiado aterradores a la vista.

PREVIEW

SIREN BLOOD CURSE

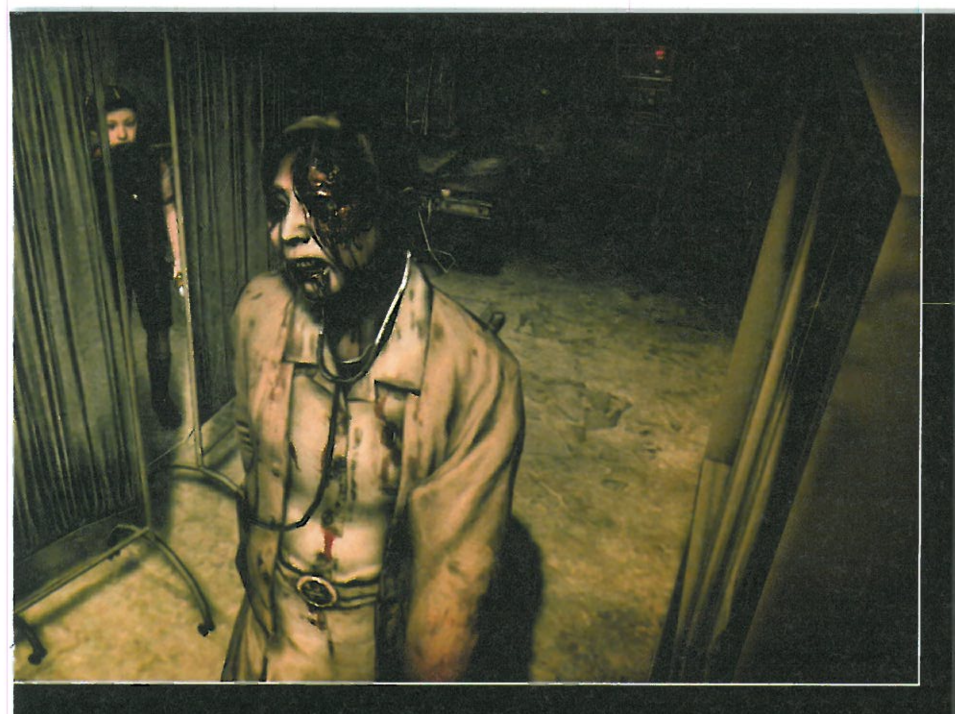
¡Primer pack a la venta!

El desembarco de *Forbidden Siren* en **PS3** se producirá en 12 episodios descargables desde *PSN*. El 24 de julio estará disponible la primera entrega (de un total de cuatro) que contiene los tres primeros episodios del juego.

Siren Blood Curse sigue la mecánica de las dos ediciones anteriores para **PS2**, incluso se mantiene el sistema que permite ver telepáticamente a través de los ojos de otros personajes, incluidos los *Shibitos*. El apartado gráfico te va a ofrecer el más sangriento y espeluznante de todos los *Siren*, con mención especial a la aparición de personajes occidentales; eso sí, siendo fieles al terror japonés, marca de la saga. Este verano, viaja hasta *Hanuda* para descubrir todos los horrores que encierra su leyenda. Cada entrega tendrá un PVP recomendado de 9,99 €.







Siren Blood Curse será uno de los platos fuertes en PSN durante este verano: el primer Survival Horror en llegar a PlayStation 3



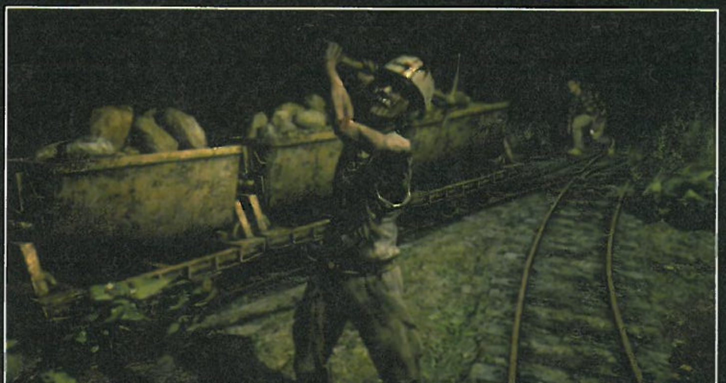






Bienvenidos a Hanuda. Un equipo de televisión norteamericano se dirige a Hanuda para grabar un reportaje sobre una aldea desvanecida en el tiempo en la que se rumorea que se realizaban sacrificios humanos. El pueblo está anclado en los 70 e infestado de unos monstruos llamados Shibito.





¡REGALAMOS!

20 descargas de Siren Blood Curse

Si quieres ser el primero en jugar a Siren Blood Curse envía un correo electrónico a la siguiente dirección: promocion.siren@grupozeta.es antes del 21 de julio, indicando en el asunto: promoción Siren, e incluyendo tus datos personales: Nombre, Apellidos, Edad, Población y Provincia

El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 21 de julio de 2008.



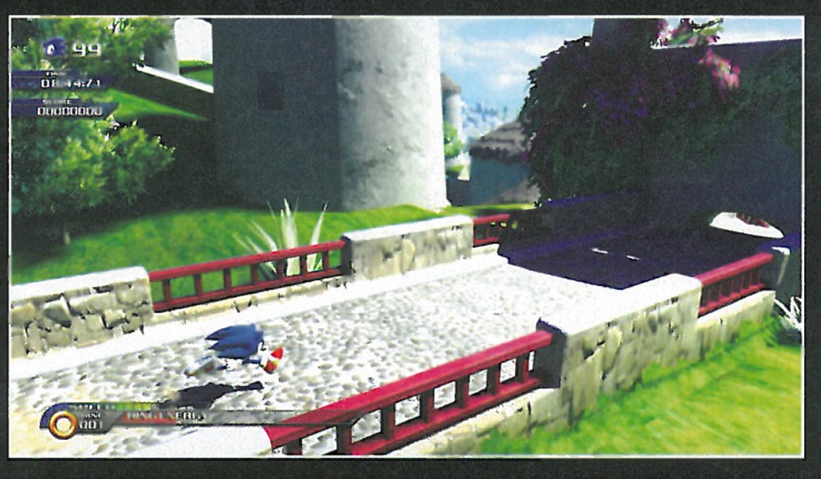
EN TOKIO. Sega nos invitó a sus oficinas en Japón para conocer sus últimos lanzamientos de mano de sus propios desarrolladores. Nos llevó a los mejores restaurantes de Tokio (entre ellos, Donpachi, inspiración de Tarantino para la escena de «Los 88 Maniacos» de Kill Bill Vol. 1) y, en los pequeños ratos libres que conseguimos «arañar», nos gastamos los yens en los recreativos de Shinjuku. Buscamos incunables retro y juegos de recreativa por el barrio de Akihabara; no se puede pedir más.



LO ÚLTIMO DE SEGA

¡LA COMPAÑÍA NOS INVITÓ A SUS OFICINAS EN TOKIO!









¿2D Ó 3D? Cada uno de los escenarios irá alternando la jugabilidad 2D y 3D de forma dinámica, con rápidos cambios de cámara. El desarrollo de cada nivel tiene un tercio de contenido bidimensional al más puro estilo de los Sonic clásicos.

SONIC UNLEASHED

EL ERIZO AZUL REGRESA A SUS ORÍGENES

PS3 PS2

A estas alturas, nadie se sorprendería si decimos que las 3D no le sentaron nada bien a *Sonic*. No eran juegos malos: el problema de las entregas poligonales de la saga era que los desarrolladores no supieron transmitir esa sensación de velocidad de las primeras ediciones. Pues bien, **Sega** se ha propuesto devolver al erizo azul su característica velocidad y los elementos jugables que hicieron grande a *Sonic* en sus inicios y, además, dotar al juego de una buena cantidad de originales novedades.

Sin duda alguna, el elemento clave en ***Sonic Unleashed*** es la mezcla entre las 2D y las 3D; el juego de **Sega** une lo mejor de cada generación de títulos protagonizados por Sonic. El vertiginoso desarrollo del título hará que la cámara que sigue a Sonic esté en constante movimiento: *zoom*, giros, cambios continuos de perspectiva... La adopción de una vista lateral, que se producirá de forma intermitente (en los momentos adecuados) en un tercio del recorrido de cada nivel, nos devolverá al pasado bidimensional del erizo azul a través de ciertas pequeñas dosis de jugabilidad *old school*.

Como hemos mencionado, el juego también tiene lo mejor de las entregas en 3D, y no faltará ninguno de los detalles visuales y jugables que con-



Sonic en estado puro: corriendo por las paredes y con la vista puesta en una pareja de trampolines.



SONIC BOOST. Entre otras habilidades, como la de derrapar (Sonic Drift) o la de correr por las paredes (pantalla de arriba), podremos aumentar momentáneamente la velocidad de Sonic, si recogemos suficientes anillos, claro.




Los coloristas escenarios de Sonic Unleashed están claramente inspirados en el mundo real.



virtieron al primer *Sonic Adventure* en un «nuevo clásico».

Junto a las clásicas habilidades del erizo (saltos, deslizamiento por raíles, ataques con giro...), ***Unleashed*** presenta nuevos movimientos como la posibilidad de derrapar (*Sonic Drift*) y un aumento temporal de la velocidad (*Sonic Boost*), sólo posible si recogemos una determinada cantidad de anillos. Y es que los anillos no pueden faltar en una entrega de *Sonic*... y en esta ocasión tampoco faltan los demás objetos que convirtieron a las primeras versiones en auténticos referentes del género: trampolines, «aceleradores», *loops*, muelles, «pinchos»...

Con el paso de los años *Sonic* ha ido sustituyendo los entornos fantásticos y coloristas por escenarios de lo más realistas. ***Unleashed*** da un paso más y presenta localizaciones inspiradas en el mundo real: Grecia, África... además, tendremos la oportunidad de comunicarnos con sus habitantes en los «portales» hacia los diferentes niveles del juego. Al igual que ***Sonic Unleashed*** une dos dimensiones con las 3D, la realidad y la ficción se dan la mano en este nuevo título de **Sega**: el entorno es tan real que hasta muestra el cambio entre el día y la noche, la luz y la oscuridad. Y cuando llega la noche...

Por culpa del Dr. Robotnik, Sonic se transformará cuando llegue la noche.

Sonic, el «erizo-lobo»

Los escenarios nocturnos no sólo representarán otro tipo de desafíos, también desatarán una extraña reacción en Sonic, producida por uno de los experimentos del Dr. Robotnik (también conocido entre los fans





La cámara adoptará todo tipo de perspectivas para potenciar la jugabilidad de forma dinámica.





como *Eggman*), y que harán que el erizo azul se convierta en una especie de hombre-erizo-lobo. Por tanto, el aspecto de Sonic cambiará notablemente y ganará nuevas habilidades, como la de colgarse de objetos con los brazos, y nuevos ataques con los que acabar con todos sus enemigos.

No vimos más que un par de niveles de ***Sonic Unleashed*** en **Sega** Japón, pero fue más que suficiente para recuperar la fe en la saga y hacernos desear el juego de una forma similar a cuando fue lanzada su primera entrega, hace ya nada menos que diecisiete años.

Entrevista

SONIC TEAM

YOSHIHISA HASHIMOTO (DIRECTOR), AKINORI NISHIYAMA (PRODUCTOR) Y SACHIKO KAWAMURA (DIRECTORA DE ARTE)

«Queremos ir más allá de las "raíces" de Sonic»



¿Sois conscientes de que la calidad de este nuevo Sonic tiene que ser muy alta para que el juego triunfe realmente en la nueva generación?
Independientemente de como lo hayamos hecho con anteriores títulos de la saga, un desarrollador siempre tiene que crear el mejor juego bajo cualquier circunstancia. Sonic tiene un gran potencial y esperamos poder plasmarlo de la mejor manera en el juego.

Con la inclusión de la nueva perspectiva 2D, ¿habéis querido volver a los orígenes de la saga?
No hemos querido volver, simplemente, a los orígenes de la saga. Hemos tenido muy en cuenta el componente 2D, pero queremos superarlo; nuestra meta no es volver a las «raíces» de Sonic, nuestro objetivo es ir «más allá».

¿Cómo surgió la idea de convertir a Sonic en un licántropo?
La idea surgió entre Hashimoto-san y Kawamura-san de una forma bastante sencilla; buscábamos darle una nueva vuelta de tuerca al universo de Sonic, hacer algo impactante, y convertir al erizo en licántropo parecía la decisión más acertada.

¿Habéis tenido en cuenta las críticas, las *reviews* y las sugerencias de los jugadores con respecto a *Sonic The Hedgehog* (aparecido en PS3) a la hora de diseñar *Sonic Unleashed*?
Siempre prestamos atención a los jugadores y seguimos de cerca todas las *reviews* que se hacen de nuestros juegos, pero no tienen por qué tener una relación directa en nuestro desarrollo. *Sonic Unleashed* está siendo creado bajo su propia filosofía, la filosofía de la saga. Creemos que, después de todo y, si somos fieles a esa filosofía, el juego será como los jugadores quieren que sea.

¿A qué título de la saga creéis que se parece más *Sonic Unleashed*?
Creemos que es suficientemente original como para no parecerse a los otros *Sonic*. El proyecto de *Sonic Unleashed* nació inicialmente como *Sonic Adventure 3* y, aunque el proyecto tomó rápidamente otra dirección, en ocasiones recuerda a los *Sonic Adventure*.


El argumento del juego presenta a la Valkyria como una leyenda, que luchará del lado del Imperio.

VALKYRIA CHRONICLES

FANTASÍA BÉLICA A MEDIO CAMINO ENTRE EL RPG Y LAS BATALLAS POR TURNOS



Sin duda alguna la sorpresa más agradable de nuestra visita a los estudios de **Sega** en Japón fue ***Valkyria Chronicles***, un título que mezcla *RPG*, acción y estrategia en tiempo real. Además, presenta una buena cantidad de novedades.

El argumento de ***Valkyria Chronicles*** nos trasladará a una hipotética Europa en 1930, dividida por una guerra entre el Imperio y la Federación, que luchan por hacerse con el último territorio neutral, *Gallia*, situado en medio de los dos bandos. El jugador tendrá que dirigir el Séptimo Pelotón de la federación y enfrentarse al Imperio a través de un original sistema de juego, bautizado como *Blitz!*, que une acción y estrategia en tiempo real. En cada turno podremos movernos libremente por el escenario, evitar a los enemigos y sus proyectiles y atacar a voluntad, hasta agotar todos los puntos de acción.

El sistema *Blitz!* no es la única novedad importante del título de la compañía nipona, ya que **Sega** ha confeccionado un impresionante motor gráfico exclusivamente para ***Valkyria Chronicles*** denominado *Canvas* (lienzo). Como se puede observar por las pantallas, el *engine Canvas* va más allá del clásico *cel shading* y es capaz de mostrar todos sus gráficos 3D como si estuvieran pintados al óleo. Sorprendentemente, no tendremos que esperar mucho para jugar con ***Valkyria Chronicles***, ya que llegará a las tiendas españolas el próximo otoño.

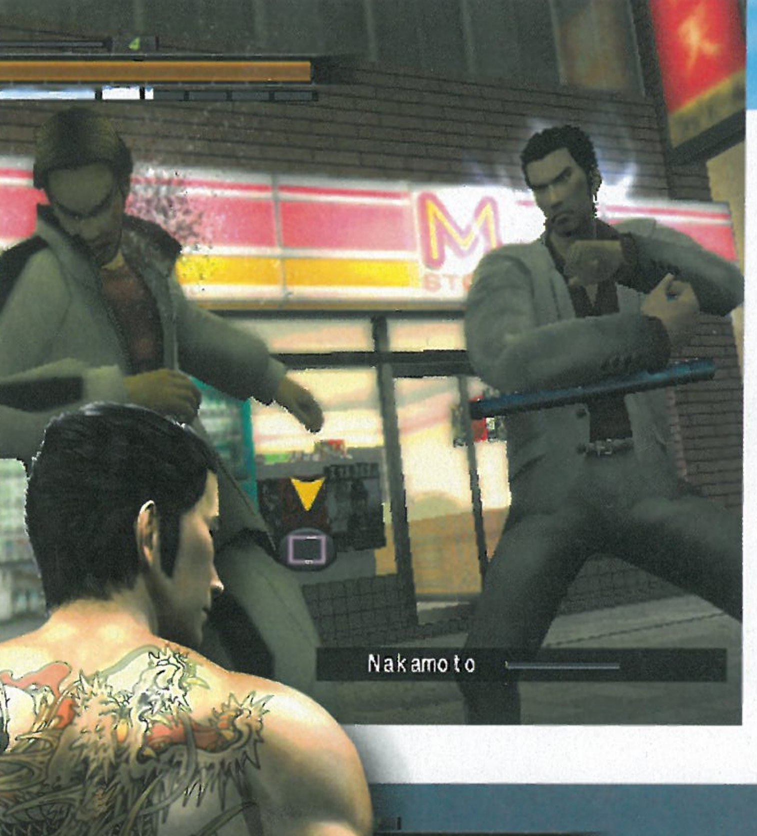









En Valkyria Chronicles, la magia y las armas de fuego se dan la mano... por decirlo de alguna manera.



PS2

YAKUZA 2

VUELVE AL CLAN TOJO Y DEMUESTRA QUIÉN ES EL JEFE

Cuando todo parecía indicar que la segunda entrega de *Yakuza* nunca llegaría al mercado europeo, **Sega** confirmó su salida para **PlayStation 2** durante este año, preparando el terreno para la tercera parte de la saga, aparecida en Japón en **PlayStation 3**.

En esta nueva edición de *Yakuza*, nos volveremos a poner en la piel de Kiryu Kazuma, retirado de la «mala vida» poco después de ser nombrado cuarto «jefazo» del clan *Tojo* y obligado a entrar de nuevo en el ambiente *Yakuza*, ya que su sucesor fue brutalmente asesinado. Esta secuela, además, incluye nuevos minijuegos, más escenarios y el magnífico sistema de lucha de la primera entrega ha sido bastante mejorado.

Aunque el lanzamiento se ha retrasado (salió el año pasado en Japón), al fín podremos disfrutar de ***Yakuza 2*** en España después del verano.

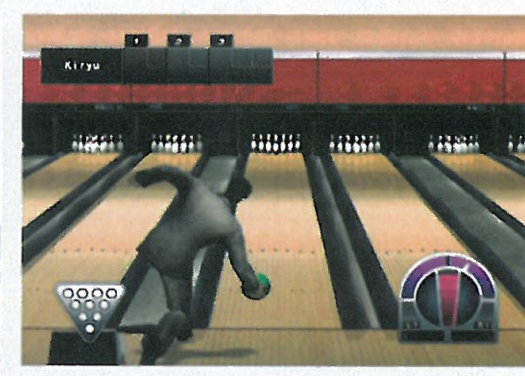


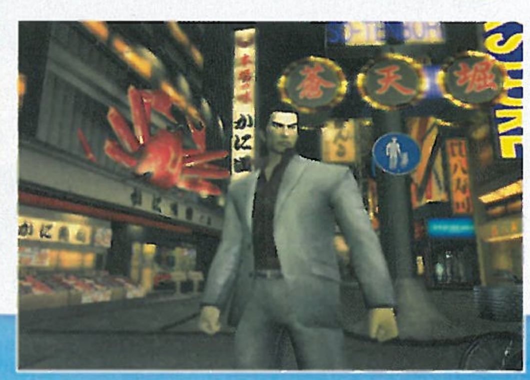


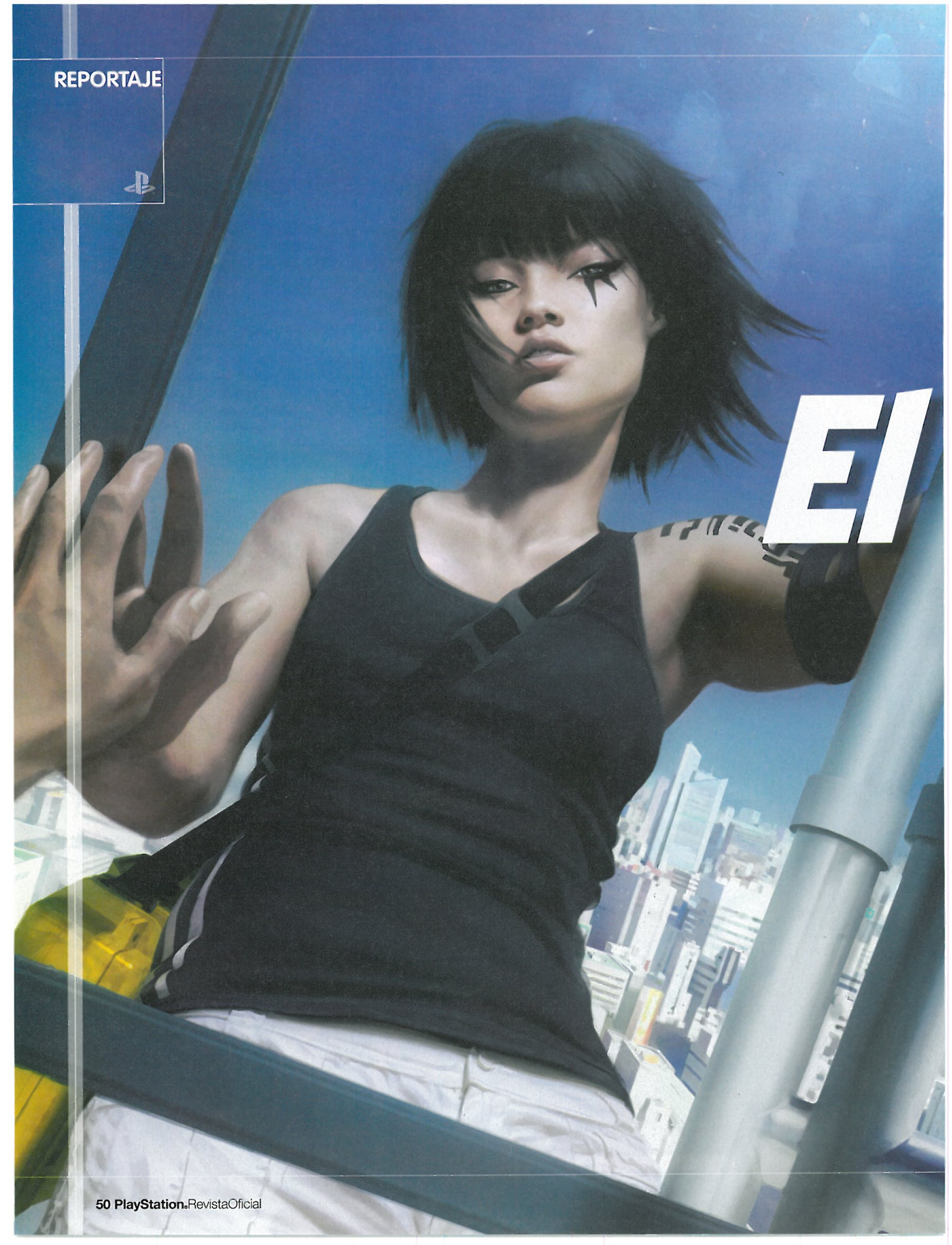


MINIJUEGOS. En la vida de un Yakuza no todo es dar palizas a los miembros de clanes enemigos y reinar en los bajos fondos, también podrás jugar a los bolos, al golf...

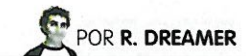
El sistema de lucha de la primera entrega ha sido muy mejorado para Yakuza 2.







El



POR **R. DREAMER**



MIRROR'S EDGE

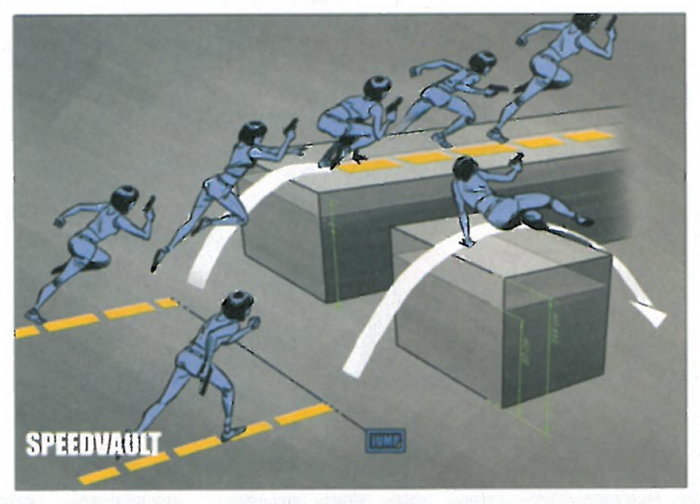
cielo es el límite

PS3

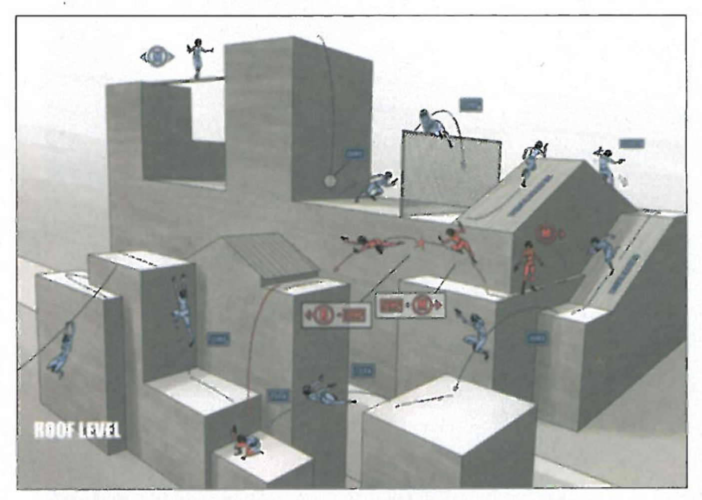
DICE REDEFINE LA FORMA DE JUGAR EN PRIMERA PERSONA CON UNA AVENTURA DE ACCIÓN Y PROTAGONISTA FEMENINA

Los creadores de la saga *Battlefield* se han embarcado en una aventura rompedora y original que va levantando pasiones allá por donde pasa. ***Mirror's Edge*** es una aventura de acción en primera persona que nació de un concepto que pretendía cambiar las reglas en los juegos en primera persona.

Digital Illusions ha contado con Rhiana Pratchett (hija del mítico Terry Pratchett, autor de la saga literaria *Mundodisco*) para dar forma a la historia del juego. No es nueva en la industria: en su currículo ya figuran títulos como *Heavenly Sword* y *Overlord*. Y en esta ocasión ella ha sido la encargada de insuflar vida a los personajes que habitan la ciudad-espejo (*Mirror*) que sirve de marco a la aventura. Una urbe en la que la mayoría de la población ha cedido parte de su libertad a cambio de seguridad. Sólo una pequeña porción permanece al margen (*Edge*) del estricto control policial, que burla usando un grupo de ▸



A SALTAR. Los controles varían dependiendo del contexto. Por ejemplo, con L1 puedes saltar, agarrarte de un saliente o correr a lo «Prince Of Persia» por una pared vertical.



UN MUNDO DE POSIBILIDADES. Aquí aparecen escenificadas la mayoría de las acciones que Faith puede llevar a cabo en los tejados de los rascacielos de Mirror's Edge.

mensajeros especiales llamados *runners*. Faith, la protagonista, es uno de ellos. Todo transcurre con normalidad hasta que su hermana es detenida por un crimen que no ha cometido y ella también se convierte en una proscrita.

A partir de ese momento, ***Mirror's Edge*** nos pone en su piel, en un *thriller* de marcado acento plataformero. El juego no será un simulador de *parkour* con mensajeros acróbatas; el argumento va más allá y, como dice Owen O'Brien en una entrevista, plantea una pregunta trascendental hoy en día: *«Hasta que punto estaríamos dispuestos a sacrificar nuestra libertad a cambio de vivir en una sociedad más segura»*. Faith tendrá que seguir su camino para descubrir la verdad, pero no uno de baldosas amarillas, sino de objetos

El juego utiliza el Unreal Engine 3 y una sofisticada tecnología de iluminación, Beast



FAITH.
Esta joven es un runner, que transporta información para burlar controles policiales y entregarla en mano. Es ágil y valiente, y bajo tu control terminará convirtiéndose en un heroína sin buscarlo, más o menos como le sucede a la teniente Ripley en Alien. No es amiga de las armas, aunque no dudará en usarlas si su vida corre peligro. En el juego estará doblada por Nuria Mediavilla (Angelina Jolie).

DESLIZARSE. Pulsando L2 Faith se agacha para ocultarse, puede deslizarse (como en la imagen) o rodar para amortiguar el impacto tras un salto.



ATACAR. Con el botón R2 Faith puede dar patadas, puñetazos y disparar. Para desarmar, si el enemigo está de cara, pulsa Triángulo.



EQUILIBRIOS. Para mantener el equilibrio usa el stick analógico izquierdo con el fin de evitar que Faith se incline demasiado hacia los laterales.

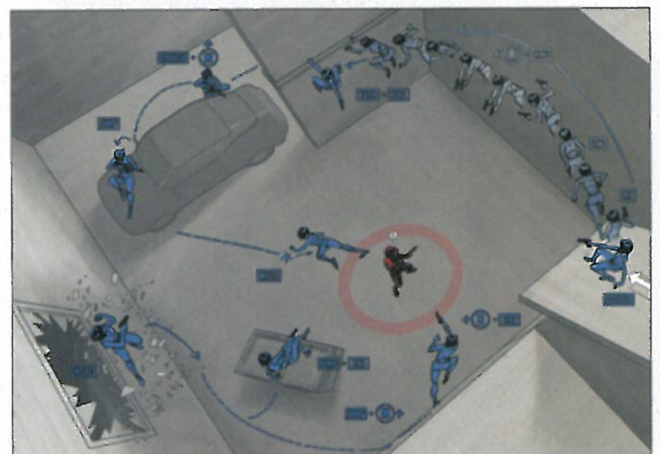


FN SCAR. De las quince armas que podrá controlar Faith, este rifle de asalto es uno de los que ha aparecido en las primeras demos del juego en manos de un soldado.

GLOCK 18. Esta pistola austriaca de 9 mm también aparece en el juego. Puede disparar en modo automático y semiautomático, y disponible de un cargador de gran capacidad.

BENELLI M3 SUPER 90. Es una de las armas que portan los policías. La escopeta puede recargarse en modo semiautomático o en manual con un sonido muy característico.

BERETTA 92. También está confirmada su presencia en Mirror's Edge. Es la pistola de 9 mm oficial en el ejército de los Estados Unidos por ser un arma muy fiable.



FAITH COMBATIENDO. Para los movimientos de ataque, DICE se ha basado en un arte marcial chino, Wing Chun. Faith también puede desarmar a sus enemigos.



ESCALADA LIBRE. El contexto consigue que Faith ejecute una gran variedad de movimientos con tan sólo cinco botones. Aquí vemos un esquema de habilidades de escalada.

marcados en rojo. Cuando se consigue encadenar con éxito una serie de acrobacias, la sensación es totalmente placentera. ***Mirror's Edge*** premia el *timing* y la habilidad del jugador. El control se ha depurado y el 90% de las acciones se manejan con los botones L y R. Hay dos botones más, uno para desarmar (Triángulo) y otro para el Tiempo de Reacción, que ralentiza la acción (Cuadrado).

La representación de la ciudad es espectacular. El *Unreal Engine 3* es casi irreconocible, sobre todo gracias a la tecnología de iluminación *Beast*, de *Illuminate Labs*, que le da un estilo único al juego con un espectro de colores primarios que dan una imagen de pulcritud exagerada a los entornos. Por ahora se conocen tres niveles: las azoteas, un sumidero para *tsunamis* y el metro. El estilo de ***Mirror's Edge*** se remarca con una interfaz minimalista: el jugador sólo verá un indicador en pantalla, un puntero que sirve de referencia para moverse, corregir saltos o apuntar con un arma y, también, para evitar que el usuario se maree. Pero al mismo tiempo, **DICE** no ha reparado en esfuerzos. Por ejemplo, para la animación de las manos de Faith ha utilizado 300 animaciones, mientras que en un juego de acción en primera persona se vienen usando únicamente unas 30.

Electronic Arts irá desvelando nuevos detalles sobre ***Mirror's Edge*** de aquí a la fecha de lanzamiento prevista, noviembre de 2008. Por ahora, podemos confirmar que el juego estará doblado al castellano con voces tan conocidas como las de Angelina Jolie, Russell Crowe, Hugh Jackman o Jessica Alba.

» ESTADO POLICIAL. La ciudad vive bajo un férreo control policial. Faith tendrá que huir de la pasma, que está dirigida por un misterioso personaje llamado Miller.



SECUENCIAS EN 2D. DICE envió a Anton Wiegert, de 22 años, para dirigir a una agencia externa en Shangai encargada de la creación de las escenas en 2D en las que se irá desvelando el argumento de Mirror's Edge.



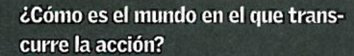


Entrevista

MANUEL LLANES

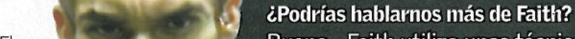
PRODUCTOR DE MIRROR'S EDGE

«Dubai inspiró algunos escenarios»



¿Cómo es el mundo en el que transcurre la acción?
Se trata de un futuro cercano y «realista», donde casi todo el mundo es feliz... aún a costa de su libertad.

¿En qué os habéis inspirado para crear el mundo futurista y distópico que aparece en *Mirror's Edge*?
Aunque puede no parecer evidente, para nosotros las películas de Jason Bourne han sido una clara inspiración: no sólo plantean un mundo real donde la videovigilancia y los sistemas de comunicación forman una red de la que el ciudadano no puede escapar. También recorren un mundo globalizado, donde el protagonista viaja sin parar de continente a continente. Además, Bourne se caracteriza por resolver sus «problemas» mediante contundentes combates cuerpo a cuerpo: un estilo muy físico que resulta fundamental en *Mirror's Edge*.
También hemos pensado en Faith como una especie de Sarah Connor, la madre de *Terminator*, en el sentido de que ella trae la esperanza.

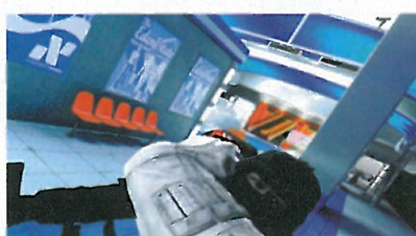


¿Podrías hablarnos más de Faith?
Bueno... Faith utiliza unas técnicas que hemos adaptado, obviamente, del *parkour*. Un deporte que consiste en desplazarse a través del paisaje urbano realizando todo tipo de acrobacias. Hemos querido replicar la «intuitividad inherente» de este deporte, en el que el *runner* reacciona de forma instintiva al entorno para superar los obstáculos. Por eso hemos creado un sistema de colores, azul y rojo, que indica al jugador por dónde tiene que ir, de forma rápida e intuitiva: así simplemente corre, y nada detiene la acción, que se desarrolla como un flujo de movimiento. En la lucha cuerpo a cuerpo, nos hemos inspirado mucho en el *Wing Chun*, un arte marcial chino.

¿Cómo son los entornos en los que transcurre la acción del juego?
El equipo artístico viajó a muchos lugares para inspirarse a la hora de crear los diferentes niveles de ***Mirror's Edge***. Uno de los escenarios elegidos fue Dubai, un lugar surrealista de rascacielos y construcciones inmensas. Otro se ubica en Tokio, en un ciclópeo complejo de tuberías y cisternas subterráneas de tamaño colosal que construyeron allí para protegerse de los *tsunamis*. Es un lugar fascinante y en cuanto lo vimos supimos que queríamos ambientar allí uno de los niveles.









» MILLER. Electronic Arts mantiene el secreto sobre este enigmático personaje. ¿No recuerda un poco al agente Smith de The Matrix?

Armas de fuego. Cuando no le queda más remedio, Faith puede usar sus artes marciales para desarmar a un adversario y arrebatarle el arma. Pulsa Triángulo y, si está de espaldas, espera a que se ponga rojo.

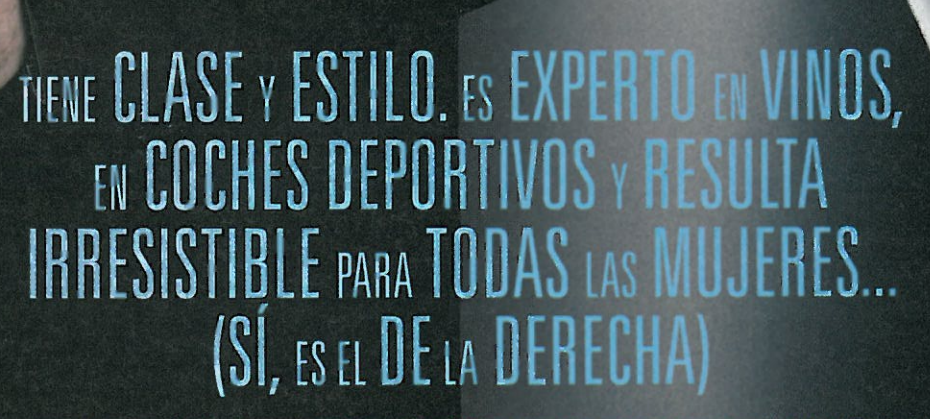
SÓLO PARA

PSP

PlayStation Portable



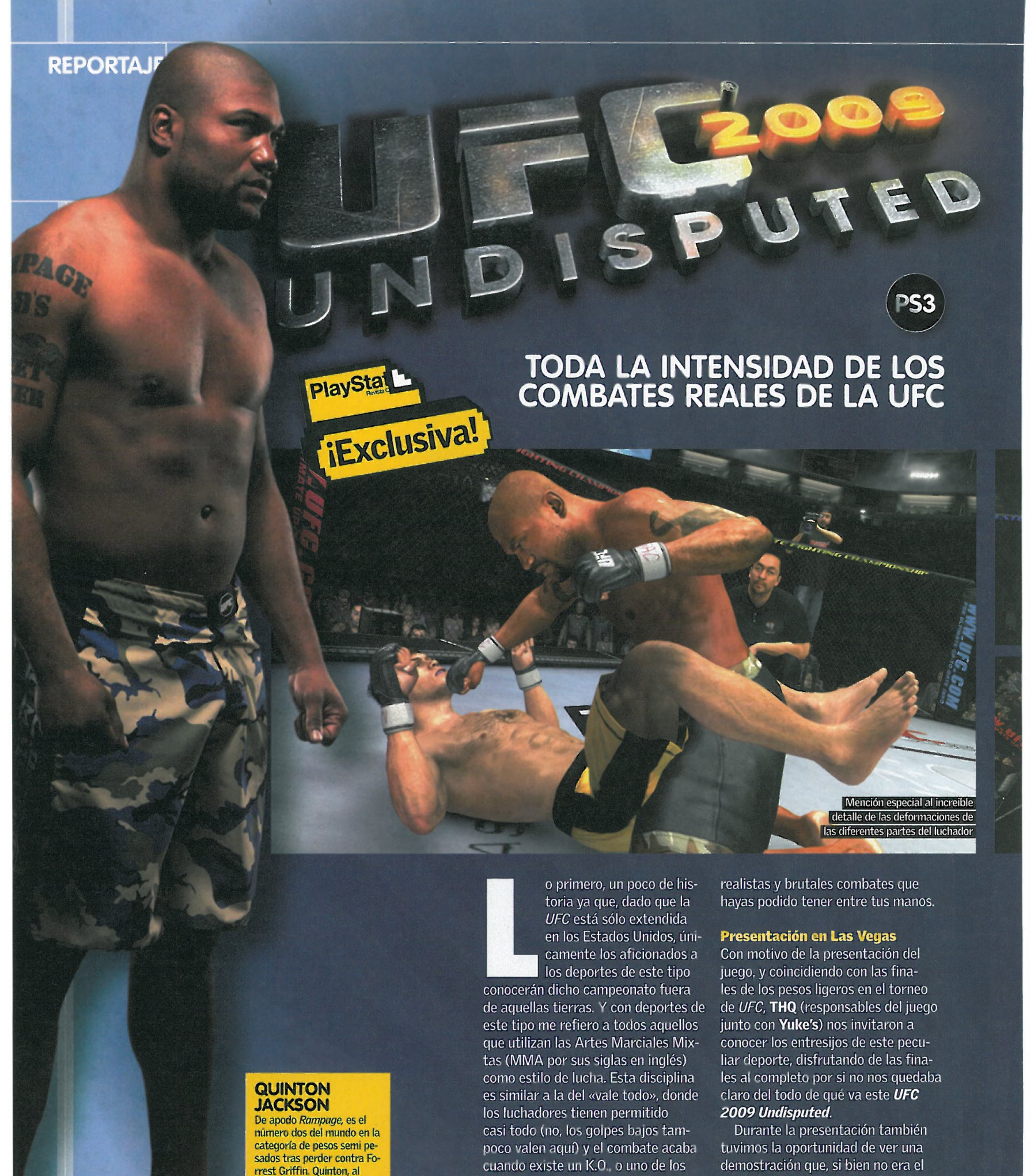
eu.playstation.com



RATCHET ESTÁ EN PRISIÓN POR UN CRIMEN QUE NO HA COMETIDO Y CLANK ESTÁ AHORA AL MANDO, ¿ESTÁ RATCHET PERDIDO?
LA SAGA RATCHET AND CLANK HA VUELTO, PERO CON LOS PAPELES CAMBIADOS. CON UNA DEVASTADORA SELECCIÓN DE INGENIOSAS ARMAS EN EL EQUIPAJE
Y VESTIDO PARA IMPRESIONAR, ¿CONSEGUIRÁ CLANK PONERSE A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS PARA SALVAR A SU AMIGO?







TODA LA INTENSIDAD DE LOS COMBATES REALES DE LA UFC

Mención especial al increíble detalle de las deformaciones de las diferentes partes del luchador

Lo primero, un poco de historia ya que, dado que la *UFC* está sólo extendida en los Estados Unidos, únicamente los aficionados a los deportes de este tipo conocerán dicho campeonato fuera de aquellas tierras. Y con deportes de este tipo me refiero a todos aquellos que utilizan las Artes Marciales Mixtas (MMA por sus siglas en inglés) como estilo de lucha. Esta disciplina es similar a la del «vale todo», donde los luchadores tienen permitido casi todo (no, los golpes bajos tampoco valen aquí) y el combate acaba cuando existe un K.O., o uno de los luchadores se rinde (normalmente a causa de una llave especial o estrangulamiento). Así que, con estas sencillas reglas, damos comienzo a los más realistas y brutales combates que hayas podido tener entre tus manos.

Presentación en Las Vegas

Con motivo de la presentación del juego, y coincidiendo con las finales de los pesos ligeros en el torneo de *UFC*, **THQ** (responsables del juego junto con **Yuke's**) nos invitaron a conocer los entresijos de este peculiar deporte, disfrutando de las finales al completo por si no nos quedaba claro del todo de qué va este ***UFC 2009 Undisputed***.

Durante la presentación también tuvimos la oportunidad de ver una demostración que, si bien no era el producto final, nos dejó un increíble sabor de boca.

Tras el anuncio por parte de **THQ** en el pasado **E3** y el correspondiente

QUINTON JACKSON

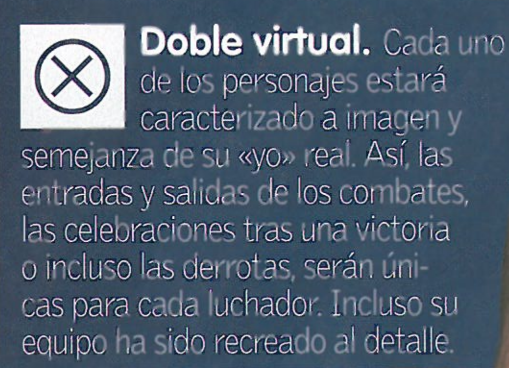
De apodo *Rampage*, es el número dos del mundo en la categoría de pesos semi pesados tras perder contra Forrest Griffin. Quinton, al igual que los demás luchadores, contará con su propio estilo de pelea que le diferenciará del resto.



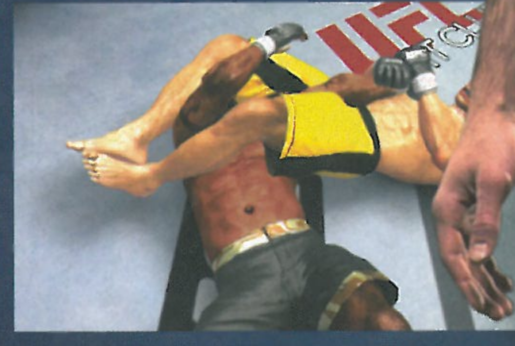


Cada personaje contará con sus propias llaves y ataques especiales.

FORREST GRIFFIN
Actual campeón en la categoría de semi pesados, es el preferido por la afición, así como el principal rival de Quinton Jackson. Forrest fue el otro protagonista de la demo que pudimos disfrutar.



Doble virtual. Cada uno de los personajes estará caracterizado a imagen y semejanza de su «yo» real. Así, las entradas y salidas de los combates, las celebraciones tras una victoria o incluso las derrotas, serán únicas para cada luchador. Incluso su equipo ha sido recreado al detalle.



tráiler, miles de *fans* de las Artes Marciales Mixtas esperaban con ansia más datos sobre el primer título oficial de la *UFC* para la *next-gen*.

Y parece ser que la espera ha merecido la pena, ya que los más de 80 luchadores que formarán la plantilla del juego están recreados con un altísimo nivel de detalle. Sus animaciones, gestos, fisonomía y detalles como tatuajes o cicatrices estarán ahí. Tendrás la sensación de estar viéndolo por televisión, lo cual hará las delicias de todos los aficionados a este género y a los buenos juegos de lucha.

Aunque sólo pudimos ver en acción a Quinton y Forrest, fue suficiente para apreciar el increíble realismo que transmiten los luchadores, tanto en el modelado como en la animación. Animación que ha sido capturada directamente de cada uno de los luchadores para asegurar la diferencia entre los distintos estilos de todos ellos, y asegurar así el máximo parecido con su doble virtual.

Rebosando realismo

El ambiente de los combates ha sido recreado con la misma fidelidad que los luchadores. Así, entrenadores, árbitros e incluso las chicas que anuncian los cambios de asalto, han sido modelados siguiendo la mismas técnicas de captura usadas para los luchadores, y estarán ahí para que el jugador se sienta parte del combate.

Gracias a que el motor gráfico se ha desarrollado desde cero y en exclusiva para este título, las animaciones de los personajes están

El ambiente de los combates ha sido recreado con todo lujo de detalles



Sudor, sangre y alguna babilla saldrán despedidos si recibes un impacto directo.

Algunos golpes, bien encajados, causarán que el protector de tu rival salga por los aires.

increíblemente logradas, así como las colisiones entre las partes de su anatomía. Atrás quedó aquello de un brazo atravesando parte del costado de su oponente. Ahora los músculos se deformarán dependiendo de la parte del cuerpo que haya recibido el impacto o de la llave. Los gestos faciales también están influenciados por la fuerza del golpe, llegando incluso a hacer saltar los protectores.

Aunque la principal baza de ***UFC Undisputed 2009*** es el realismo en todos los sentidos, los desarrolladores han huido de complicados sistemas de control en los que hay que pulsar una secuencia de botones imposible de memorizar para realizar un determinado ataque. El control, a caballo entre lo *arcade* y la simulación, será apto para cualquier jugador, enfatizando la respuesta y la fluidez durante los combates. Y, sobre todo, facilitando la diversión de los usuarios de consolas.

Cada luchador podrá evolucionar sus habilidades y características

En este sentido tampoco se ha descuidado la vida del juego. Así, cada luchador podrá evolucionar sus habilidades y características a medida que avance en los torneos, dándonos también la posibilidad de crear nuestro propio personaje y llevarle hasta lo más alto.

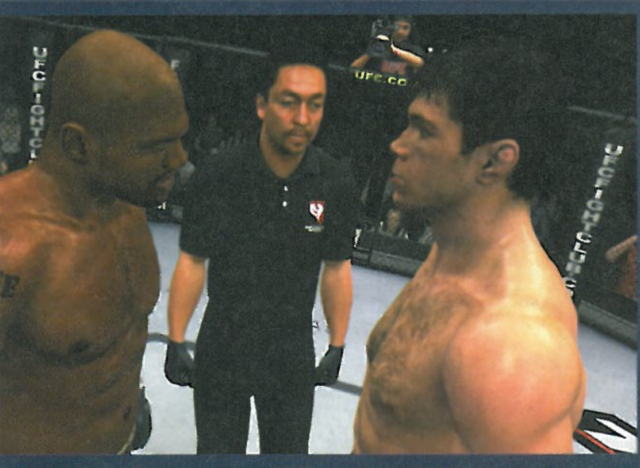
Al habla con «Rampage»

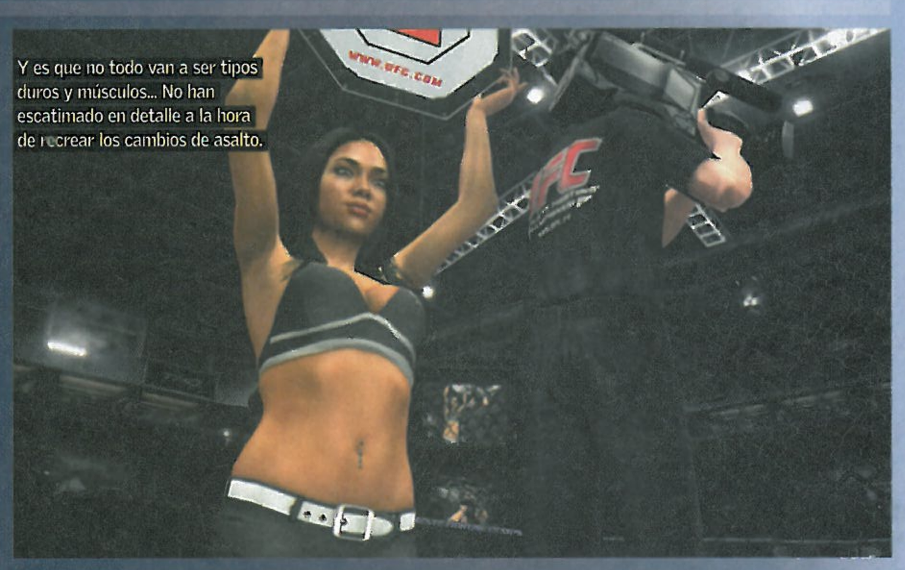
Tuvimos la oportunidad de entrevistar a Quinton «Rampage» Jackson (luchador de la *UFC*, peso medio), quien nos confesó ser un fiel seguidor de juegos como *Grand Theft Auto*, *Call Of Duty* y de juegos de rol en general. Nos contó, además, que le dedica bastantes horas a estos





UFC en vivo. Se dice que las comparaciones son odiosas, pero gracias a que THQ nos invitó a disfrutar de las series finales de los pesos ligeros pudimos comprobar que un combate real no tiene nada que envidiar a lo que UFC Undisputed 2009 ofrecerá al jugador desde la comodidad del sofá.





Y es que no todo van a ser tipos duros y músculos... No han escatimado en detalle a la hora de recrear los cambios de asalto.



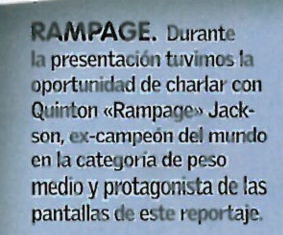


« ATAQUES DEFINITIVOS. Cada luchador tendrá su propio abanico de movimientos, entre los que se encontrarán determinados ataques que te facilitarán la retirada de tu rival.

menesteres del entretenimiento digital, y no precisamente con la excusa de jugar con sus hijos... Para él, toda esta experiencia de formar parte de un videojuego no es nueva, ya que hizo sus pinitos hace unos años en otro título para la franquicia de *UFC* que no resultó todo lo bien que cabría esperar. Pero esta vez sus *fans* estarán más que satisfechos con los mamporros que podrán repartir gracias a su doble digital. Por otro lado, y debido a que muchos de los miembros de los diferentes equipos se tuvieron que ver las caras durante las sesiones de captura facial y de movimientos, ¿cómo es que no hay tensión entre ellos? Rampage nos explicó que, para ellos, los combates son su trabajo y fuera del octógono (nombre que recibe el *ring* por su forma), por lo general, no tienen rencillas personales.

Próximamente...

Para ser un juego al que aún le falta casi un año para estar disponible, la calidad y el detalle de lo que pudimos ver podría sacar los colores fácilmente a muchos títulos que ya han visto la luz. Sin duda, el sistema de colisiones y deformaciones, añadido al cuidado modelado de los luchadores, dotan al título de un nivel de realismo fuera de lo habitual.



RAMPAGE. Durante la presentación tuvimos la oportunidad de charlar con Quinton «Rampage» Jackson, ex-campeón del mundo en la categoría de peso medio y protagonista de las pantallas de este reportaje.

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

PREPARA TUS PEORES GALAS...

PS3



Las burlas ya no serán una cuestión estética. Cachondearse del contrario en la línea de salida puede dar disgustos con las IA más rencorosas.



MONSTRUOSO. El único vehículo nuevo que incluye Pacific Rift es el Monster Truck, un cacharro veloz y muy estable, ideal para zonas resbaladizas donde vehículos ligeros como las motos y los quads pierden el control sin remedio. Más manejable que los camiones normales, se convertirá en la primera elección de los novatos.







UNO DE LOS JUEGOS MÁS INTERESANTES Y CONCISOS DEL CATÁLOGO INICIAL DE PS3 VUELVE CON UNA SECUELA QUE NO ES SÓLO MÁS DE LO MISMO: ES MUCHO MEJOR

MotorStorm se benefició hace un par de años de cierta modestia en su concepto de partida: no quería revolucionar el género ni tocar un nuevo techo en cuanto a niveles de realismo, sino simplemente aprovechar la capacidad de **PlayStation 3** para ofrecer uno de los *arcades* de conducción más sucios y marrulleros de todos los tiempos. **Evolution Studios** lo consiguió, y de qué manera: los decorados de *MotorStorm* se restringían a unas cuantas montañas y desiertos de *Monument Valley*, a algunos vehículos *off-road* y a un puñado de circuitos. Pero todo lo que hacía, lo hacía bien: la velocidad, el riesgo y la violencia de este tipo de carreras quedaban reflejadas en un juego divertidísimo y muy directo.

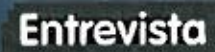
Aún así, el juego despertó ciertas suspicacias en su lanzamiento: la carencia de modos competitivos On-line, lo repetitivo de sus escenarios y la descerebrada agresividad de los rivales empañaron la impresión final del juego de **Evolution Studios**, que a la hora de afrontar este ***MotorStorm: Pacific Rift*** asegura haber tomado buena nota de las quejas de los usuarios.

Sin duda, el cambio más radical que ofrece ***Pacific Rift*** es su ambientación. Abandonamos los ásperos desiertos de la América más árida para viajar hasta una isla inspirada en el Hawaii real. Antes de comenzar un *tour* por las oficinas de **Evolution Studios** en Liverpool, los responsables del juego crearon ambiente para nosotros con unas cuantas imágenes aéreas de los diversos paisajes que pudieron estudiar en Hawaii: zonas volcánicas, junglas tropicales, playas paradisíacas, áridas montañas... tan diferentes son unas pistas de otras que en el estudio han diferenciado los circuitos según los cuatro elementos presentes en la naturaleza: fuego, aire, tierra y agua, lo que da buena idea de qué tipos de vehículos exigirá cada una de las 16 pistas (el doble que en el primer *MotorStorm*). Esto introduce un componente ›






Esta vez, las diferencias entre pilotos sí tendrán una aplicación práctica, especialmente en la agresividad de los rivales.



Entrevista

CÉSAR SAMPEDRO

WORLD BUILDER - EVOLUTION STUDIOS

«Pacific Rift es mucho más agresivo»

Hace poco menos de un año que César Sampedro llegó a Evolution Studios en Liverpool. No trabajó en el primer *MotorStorm*, pero en este nuevo sí, desde el principio. Está en el Departamento de Objetos (su labor se denomina ominosamente «Constructor de Mundos», como un reverso luminoso de *Galactus*). Y asegura que el resultado va a ser más brutal y espectacular que el de la primera entrega.

Si tuviéramos que destacar un solo cambio en todo lo que hemos visto de *MotorStorm*, posiblemente sería el aumento de la agresividad. ¿A qué se debe?
Bajo mi punto de vista, era lo que más se echaba en falta en el primer *MotorStorm*: mayor agresividad. En ***Pacific Rift*** la hemos disparado en todos los sentidos, para que se note tanto en las peculiaridades de los circuitos como en el comportamiento de los enemigos. Ahora, absolutamente todos los elementos que intervienen en el juego, inteligentes o no, son peligrosos y pueden perjudicar bastante al jugador.

Los circuitos están divididos en cuatro elementos para diferenciarlos. ¿Les habéis dado más variedad de lo que tenían en el *MotorStorm* original?
Era una queja muy extendida, la de que los escenarios de la primera parte eran todos demasiado similares entre sí. Por eso se hizo un esfuerzo especial en distinguirlos e incluir elementos como el agua fría y la lava, que varían la temperatura del motor, o la vegetación de la jungla, que obstaculiza las carreras. Por eso se escogió la isla, inspirada en Hawaii: es un decorado mucho más rico y versátil que el desierto de la primera entrega.

¿No te parece muy poco que sólo haya un vehículo nuevo?
Sí, pero no es cualquier vehículo, es el *Monster Truck*, que se ha convertido en mi vehículo favorito. Se trata de una buena elección para los jugadores novatos debido a la estabilidad, la resistencia y la velocidad que ofrece. Favorece, sin duda, la conducción agresiva que os decía antes, porque permite arrollar a los vehículos más pequeños con sus enormes ruedas.

Aunque no nos han hablado de ello, hemos visto en uno de los estudios abundantes bocetos y tipos de conductores. ¿Habrá variaciones en la jugabilidad según el conductor que escoja el jugador?
El jugador no podrá variar el tipo de conductor: serán los rivales los que cambiarán de comportamiento según su historial. Todos ellos tendrán variables de actitud relacionadas con la agresividad que harán que, por ejemplo, si se les molesta en la salida de una carrera, permanezcan el resto del circuito ejerciendo una presión mayor de lo habitual sobre el jugador. También tendrán otras características que modificarán sus distintos estilos de conducción, por supuesto.



estratégico leve en el juego: para sobrevivir a cada uno de los circuitos, habrá que conducir en ellos de forma distinta.

De ese modo, a la necesidad del jugador de buscar atajos y caminos adecuados para los vehículos (más acrobáticos para los ligeros, bien asentados en el terreno para los pesados) se suma el hecho de que las características de las pistas modifican la jugabilidad: en las zonas volcánicas, pasar por la lava calentará el motor y acortará la vida del turbo; en las playas de la isla, el agua conseguirá que el motor se enfríe, haciendo que el turbo dure más tiempo; en las zonas con vegetación, en fin, los árboles y plantas salvajes se revolverán al paso de los vehículos, convirtiéndose en peligrosos e improvisados trampolines que podrán lanzar por los aires a los pilotos de los vehículos más ligeros. Además, los terrenos tienen «memoria»: como en el primer *MotorStorm*, si el jugador destroza un puente o tira alguna estructura endeble, se modificará el terreno, impidiendo u obstaculizando el paso de los rivales, o del propio jugador, en vueltas sucesivas. Lo mismo es aplicable a los tramos llenos de barro, que se irán viendo modificados por el paso de los vehículos, complicándose





Motorstorm Complete. Sólo iba a estar disponible en Japón, pero parece ser que también tendremos en territorio PAL esta recopilación de todo el material adicional del primer MotorStorm (con el juego incluido, claro) a partir del 9 de julio y por 49,99€. Esto incluye el modo Contrarreloj, los packs Coyote Weekend y Devil's Weekend (con carreras y vehículos nuevos), así como un puñado de nuevos vehículos y circuitos.

el tránsito según avanza la carrera. Hablando de obstaculizar, otra cuestión que ha mejorado notablemente en ***Pacific Rift*** es el comportamiento de los enemigos. Ahora, lejos de ser simples monigotes que estorban sin más, han desarrollado una IA más perfilada y un comportamiento más complejo. Dicho comportamiento les permite tomar buena nota del estilo del jugador, y si éste les provoca o les saca del circuito a golpes, tendrán una actitud más agresiva hacia él (todo ello dependiendo, también, de la personalidad de cada piloto, que al parecer condicionará los estilos de conducción).

Según nos explicaron en **Evolution**, los rivales tienen dos objetivos primordiales: complicar la existencia del jugador y ganar la carrera. Así pues, no desarrollarán actitudes suicidas si eso les impide ganar una ventaja real. Para permitir al jugador zafarse de los adversarios más incómodos, **Evolution** ha introducido dos nuevos controles en el juego (L1 y R1, que equivalen a un violento volantazo a izquierda o derecha respectivamente) que harán perder el control a cualquier rival que tenga la mala suerte de estar al lado del jugador... o al propio jugador, que si no impacta con otro corredor puede salirse irremediablemente del circuito. Pero, sin duda, la gran novedad de este nuevo *MotorStorm* es el multijugador: conscientes de que era el elemento que más críticas había despertado, **Evolution** se ha empleado a fondo para convertir las carreras en festivales de violencia rodada para varios jugadores, algo que un juego de estas características pide a gritos.

Pacific Rift permitirá carreras para cuatro jugadores en pantalla partida, modo que pudimos probar en Liverpool y que no experimentó la más mínima ralentización o carencia gráfica mientras lo disfrutábamos. La palma se la lleva el enorme modo On-line en el que todos los competidores podrán ser reales: hasta 16 personas echándose barro en la cara y pisando el acelerador a fondo por rampas embarradas. También se verán multiplicados los tipos de carrera. Y, además, ***MotorStorm: Pacific Rift*** llevará incluido desde el primer momento los modos que en el original *MotorStorm* han llegado sólo como contenido descargable o con la reedición *MotorStorm Complete*: Contrarreloj, Eliminación, Uno Contra Uno y un largo etc.





» La gata sobre el tejado de zinc. Como es natural en un juego con Catwoman, las azoteas de Gotham serán uno de los escenarios más visitados a lo largo de la aventura.





LEGO BATMAN

PREPÁRATE, CON EL NUEVO TÍTULO DE TRAVELLER'S TALES, GOTHAM CITY SERÁ TU CAMPO DE JUEGO



Primero visitamos la versión desmontable de una galaxia muy lejana. Después nos fuimos a un Templo Maldito confeccionado con ladrillos de colores. Y ahora... Ahora le llega el turno a uno de los universos de ficción más ricos: el de *Batman*, un personaje que lleva décadas combatiendo contra una galería de criminales tan grande como irresistible. Al superhéroe le ha llegado el momento de pasarse a la genial franquicia de **Lego**, y el resultado es todo lo cómico que cabría esperar.

¡Santos ladrillos de colores!

A decir verdad, esta no es la primera vez que *Batman* entra en contacto con la mítica compañía de juguetes estadounidense: los aficionados llevan desde 2006 jugando con detalladísimos *sets* inspirados en lugares como el Asilo *Arkham* o vehículos como el *Batmóvil*. Era de esperar que los desarrolladores de **Traveller's Tales**, la compañía británica responsable de *Lego Star Wars* y de *Lego Indiana Jones*, no dejase pasar esta gran oportunidad: la de llevar al videojuego un concepto tan estimulante como éste.

Lego Batman: The Videogame no cuenta ya con el mecenazgo de **LucasArts**, pero la esencia es bastante parecida a la de las aventuras protagonizadas por Indy o Luke Skywalker: plataformas, *puzzles*, una sana tendencia a no tomarse las cosas demasiado en serio y mamporros, muchos mamporros. Si tuviéramos que establecer una diferencia con lo anterior, sería que el sistema de juego se centra mucho más en el combate cuerpo a cuerpo, lo que nos brinda la posibilidad de ver a ›

La mecánica se centra más en el combate cuerpo a cuerpo que en las plataformas





ENIGMA. ¿A qué supervillano le gusta dejar pistas sobre sus próximas maldades en forma de acertijos? Venga, no es tan difícil.



BANE. Este brutote no saca su fuerza del gimnasio, sino de una poderosísima droga llamada Veneno. Tramposo...



CLAYFACE. Actor de segunda que se pasó con la crema facial y se convirtió en un monstruo de cera. Altamente escurridizo.









« Bat-fondo de armario. A lo largo del juego, te irás topando con trajes especiales para poder sortear ciertos peligros, como zonas heladas o cuerdas de trapecista.





Batman regresa a los cines. Y qué regreso: El Caballero Oscuro nos ofrece acción, emoción y villanos de la talla de Joker y Dos Caras, ambos personajes jugables en Lego Batman.

▸ *Nightwing* (y a sus dos barras de hierro) haciendo literalmente pedazos a una banda de esbirros de poca monta. Una vez más, el mayor acierto de **Traveller's Tales** reside en su capacidad para captar el espíritu del material que manejan, independientemente de tener que pasarlo por el filtro de **Lego**. Así, todo «bataficionado» reconocerá la atmósfera de *Gotham* desde el primer minuto de juego (con sus callejones oscuros y sus alcantarillas humeantes). Los responsables se han basado más en la genial serie de animación de los noventa que en las películas, lo cual se nota (y mucho) en la completísima colección de supermalvados a los que han dado vida para la ocasión.

Hay que reconocer que lo que más nos gusta de Batman son sus enemigos

Héroes y villanos

Hay que reconocer que *Batman* y Robin forman una gran pareja (¡no va con segundas!). También es cierto que *Nightwing* tiene carisma y que no hay nadie como el Comisario Gordon para sentirnos protegidos como ciudadanos. Sin embargo, lo que de verdad nos gusta del Señor de la Noche son sus enemigos: Joker, *Catwoman*, Pingüino, Enigma, Dos Caras, el Espantapájaros, *Man-Bat*...





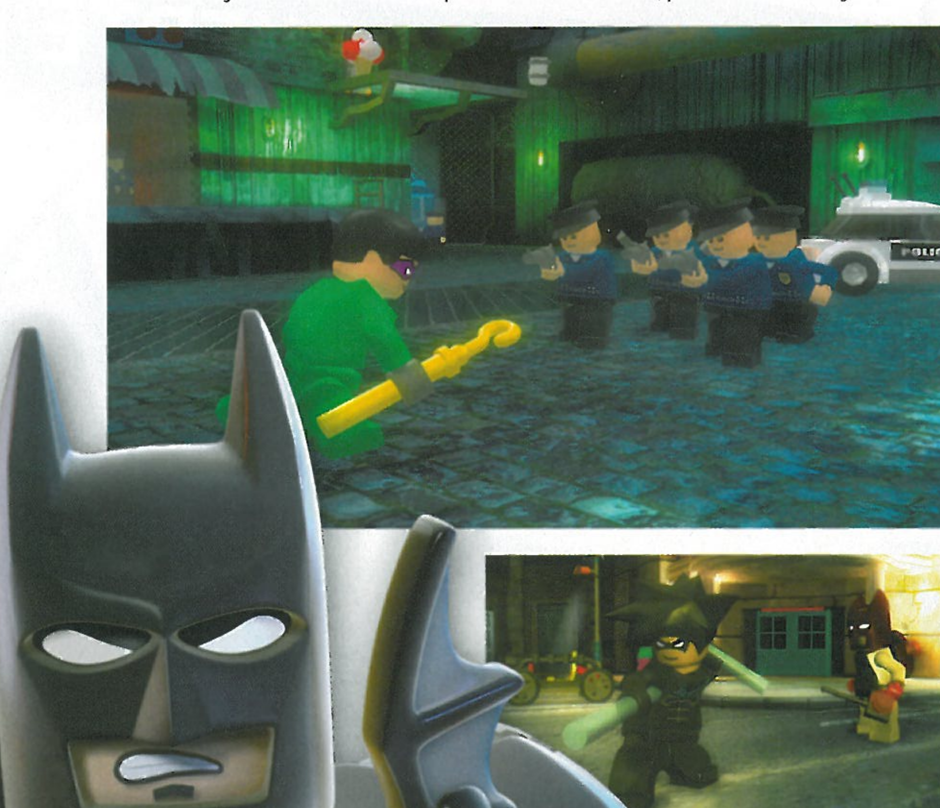
DOS CARAS. Una suerte de Jekyll & Hyde Pop. Antes de desfigurarse medio rostro, era el fiscal del distrito Harvey Dent. Ahora tiene doble personalidad.



HARLEY QUEEN. La novia de Joker (bueno, técnicamente, es más complicado que eso). Igual de chiflada, pero mucho más sexy.



MR. FREEZE. Pese a ser un científico loco congelado, tiene una excusa para sus delitos: el tipo sólo trata de salvar la vida de su mujer en coma.







NIGHTWING. Sin duda, el tipo más duro de Gotham. Bajo su máscara no se oculta otro que Dick Grayson, el primer Robin.



POISON. Una de las primeras terroristas ecológicas de la historia de los cómics. Hiedra Venenosa es conocida por sus pociones de amor: más de una vez ha caído Batman en sus garras...

La lista es prácticamente interminable. Buenas noticias para todos porque ***Lego Batman*** no sólo nos dejará ver a estos magníficos criminales en versión aladrillada (¡toma palabra!), sino también jugar con ellos una vez hayamos completado el juego con los buenos. Esta mecánica da como resultado una forma interesante de vivir la aventura: si, por ejemplo, conseguimos meter a *Catwoman* en la cárcel al final de una pantalla en la que controlamos a *Batman* y Robin, después vendrá otra en la que Pingüino y *Killer Croc* tendrán que sacarla de allí. Y viceversa.

Por supuesto, donde el juego se guarda más de un as en la manga es en el apartado de bonus, huevos de Pascua, sorpresas y regalos para los *fans*, ya sea en forma de personajes desbloqueables (no lo intentéis: nuestros labios están sellados) o de simples detalles dentro de la historia principal, como el hecho de que Robin pueda caminar con soltura sobre la cuerda floja o de que Joker se lleve preso al Comisario en un parque de atracciones abandonado (los que hayan leído *La Broma Asesina*, uno de los mejores tebeos de *Batman* jamás publicados, sabrán de lo que estamos hablando).

En suma, ***Lego Batman: The Videogame*** ya está listo para aterrizar en nuestras queridas **PlayStation**. Más en el próximo «Bat-mes», en la misma «Bat-revista»...

PS3



FALLOUT

ABANDONADOS A NUESTRA SUERTE

VOLAMOS HASTA WASHINGTON PARA DISFRUTAR DE UNAS HORAS EN EXCLUSIVA Y EN ABSOLUTA LIBERTAD PARA EXPLORAR EL POST-APOCALIPSIS NUCLEAR MÁS ESPERADO

Para un buen puñado de jugones de los de toda la vida, ***Fallout 3*** es un título que provoca los peores temores: que **Bethesda** se encargue de una tercera entrega, que se ha hecho esperar, augura poco bueno y mucho malo. ¿Un *Oblivion* con armas de fuego? Bueno, en parte sí. Pero después de sentarnos por primera vez largo y tendido con ***Fallout 3***, con una *demo* ejemplar donde tuvimos nuestras buenas cinco horas para jugar desde su mismo comienzo hasta donde fuéramos capaces de llegar, los temores comienzan a parecer infundados. Cualquier amante del *RPG* y el relato post-apocalíptico debería apreciar *Fallout* por lo que es (o parece que va a ser), y no por lo que fue o hubiera podido ser.

Nuestra *demo* comenzó en el momento en que, de forma similar al primer *Fallout*, el personaje que encarnamos abandona la seguridad del refugio nuclear en el que se ha criado durante toda su vida. Para ahorrar tiempo y disfrutar a fondo de lo que viene siendo el *gameplay* de ***Fallout 3***, la *demo* obviaba el proceso de creación de personaje. Como probablemente ya habrás leído, consiste en una serie de *flashbacks* y elipsis temporales en las que asistimos al nacimiento, infancia y juventud del personaje mientras vamos configurando sus atributos y habilidades iniciales. Nuestra primera experiencia con el juego empezaba cuando el personaje comienza la búsqueda de su padre desaparecido. Ésta es la trama principal del juego y, por desgracia y a petición de **Bethesda**, no podemos contar nada de ella. ▸


3


Deambular por el mundo de Fallout 3 es realmente peligroso... ¡Yuju!









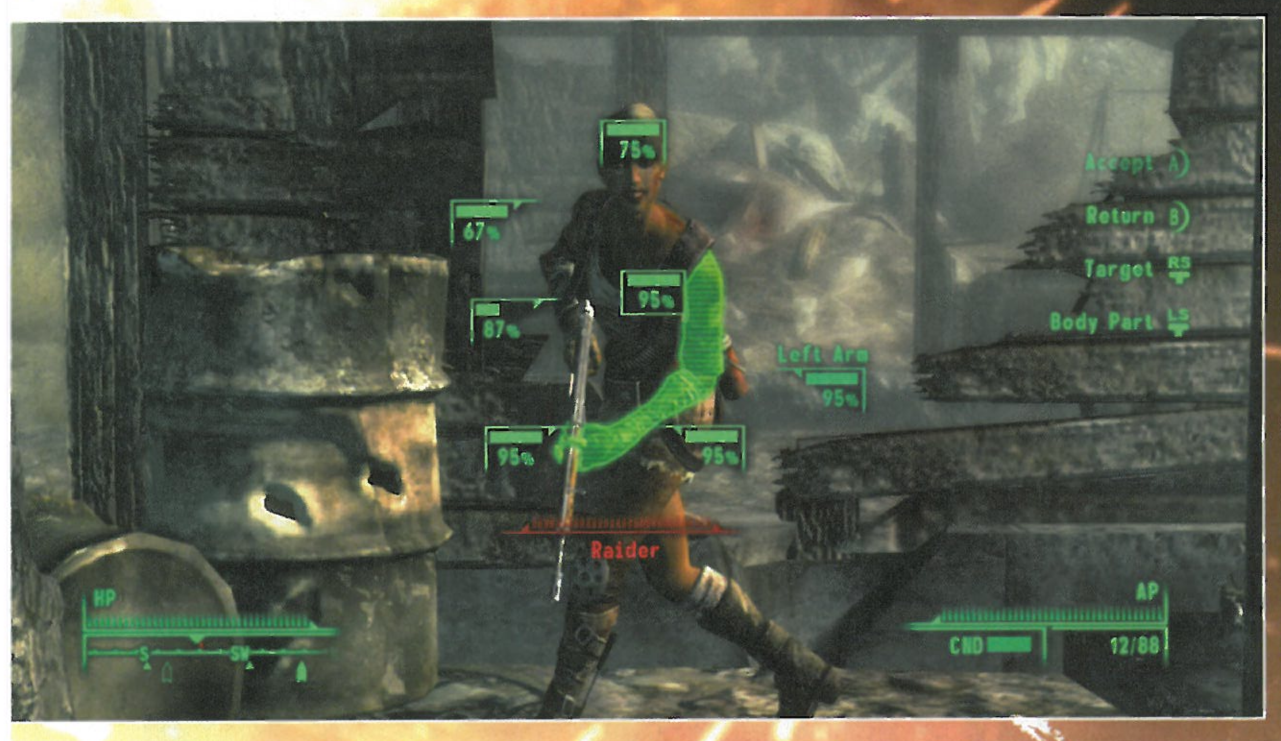
Lo primero que uno encuentra al salir del refugio es, por supuesto, un Washington D.C. desolado: un páramo por el que pululan supervivientes y diversas especies mutadas... y un pequeño pueblo construido a base de desechos donde tendremos un primer contacto con la vida y la sociedad exterior post-nuclear.

El primer pilar sobre el que se construye **Fallout 3** es la libertad absoluta de acción: seremos libres para ir donde queramos, hacer lo que queramos y, bueno, disparar sobre quien queramos. Encontramos algunos rasgos que los veteranos de la serie conocerán sobradamente: el *PIP-Boy*, la herramienta que hace las veces de inventario y centro de control de la mayor parte de aspectos del juego, desde la reparación de objetos, el seguimiento de atributos y habilidades, el estado de salud, el mapa de juego, etc; también están los *Perks*, esos rasgos de personalidad que perfilan nuestro personaje a base de *bonus* y penalizaciones, y que iremos obteniendo de uno en uno por cada nivel (tendremos siempre disponible la lista completa para poder trazar y planificar la evolución deseada). Éste es, claro, el otro pilar del juego, como buen *RPG* que es, a fin de cuentas.

Fallout 3 ofrece tantas posiblidades al jugador que él será el único responsable de los sucesos vividos y las acciones tomadas

Las posibilidades de desarrollo del personaje son enormes, pudiendo crear desde tanques humanos de inteligencia y posibilidades comunicativas mínimas, a expertos en electrónica y sistemas informáticos (que también los hay en el mundo post-apocalíptico del juego). Porque, que nadie se lleve a engaño, pese a la apariencia de *FPS*, **Fallout 3** es un juego de rol; y cada acción, incluyendo los aspectos más moviditos y balísticos del juego, estará gobernada por toda una serie de estadísticas, números y atributos haciendo lo suyo bajo la superficie.

Seguramente el ejemplo más clarificador de esto es el sistema de combate V.A.T.S. (*Vault-tec Assisted Targeting System*), mediante el cual se puede pausar la acción para apuntar a partes concretas del cuerpo de los enemigos: una barra indica los puntos de acción restantes, que se consumen con cada disparo programado, y otra







PIP-Boy. Todo puede hacerse desde el Pip-Boy, desde curarse a reparar. Y ahora también sirve de linterna.

Apunta con cuidado. El sistema V.A.T.S., disponible al alcance de un botón, ofrece porcentajes de acierto y un aire casi por turnos.





muestra el daño probable que se hará sobre el enemigo. Una vez reanudado el juego, veremos nuestras acciones en *slow-motion*, comprobando si tienen éxito, fracasan (porque todo se basa en probabilidades) o logramos un acierto crítico con, normalmente, efectos devastadores y gráficamente sangrientos.

El V.A.T.S. es un compromiso entre la acción a tiempo real y el combate táctico donde, mientras tengamos puntos de acción, podremos planificar nuestra estrategia de combate en todo momento.

En la *demo* tuvimos también abundante contacto con personajes; cada uno con sus motivaciones y, más importante, su opinión propia sobre nuestro personaje en función de un complejo sistema de *karma* que matizará la impresión que causamos sobre la vida ajena. También nos toparemos con las abundantes drogas que pululan por el juego, las cuales son necesarias para dar un empujoncito a nuestras habilidades en según qué momentos, pero que pueden causar una adicción que arrastraremos durante el resto de la partida.

A fin de cuentas, todo en ***Fallout 3*** se basa en matizar el personaje: desde los *Perks* hasta las heridas incurables (cada parte del cuerpo puede tratarse y dañarse por separado, a veces más allá de la posibilidad de curación, según esperan los desarrolladores), las adicciones o el efecto de la omnipresente radioactividad.

Pero, después de unas cuantas horas de intenso juego, de deambular sobre un mapa literalmente inmenso, de sentir la gran soledad del páramo y cierta desorientación angustiosa, lo que más matizará nuestra *psyche* en el juego serán nuestras propias acciones, libres según aquel primer pilar del que hablábamos, miserables y rastreras en muchas ocasiones, compasivas en otras, pero, al final, siempre complejas.





DE PÁRAMO A PÁRAMO Y TIRO PORQUE ME TOCA. Fallout se ambientaba en la Costa Oeste de los EE.UU., mientras que Fallout 3 lo hace en Washington D.C., con lo que las diferencias estéticas son de esperar. Ambos comparten, como no podía ser de otra manera, una intencionalidad angustiosa: el mapa es inmenso, las pistas y direcciones, las justas. El resultado: un jugador que sufre.

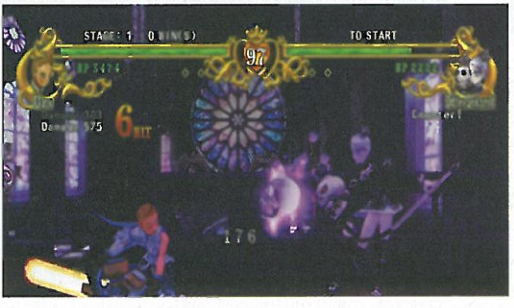
BATTLE FANTASIA

Clasicismo y espectacularidad para dar un nuevo enfoque al género de lucha

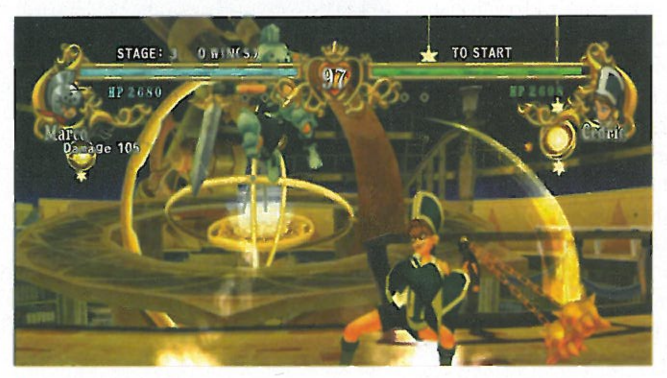
COMPAÑÍA **ARC SYSTEM WORKS** DESARROLLADOR **SQUARE ENIX** GÉNERO **LUCHA** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **MAYO**

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



TOQUES ROLEROS. Los combates tienen elementos propios de los RPG, como los puntos de daño o los estados alterados.



ESTILO PROPIO. Pese a ser modelos tridimensionales, el nivel de detalle de los personajes hace que se integren a la perfección con los escenarios 2D.

PS3 Todo el mundo sabe que el género de la lucha no está viviendo la época dorada de hace unos años. Salvo las «vacas sagradas» como *Tekken* o *Soul Calibur*, apenas hay propuestas que revitalicen estos juegos. Así que debemos mirar a Japón, definidores de este estilo de peleas y los únicos capaces de aportar nuevas ideas. **Arc System Works**, responsables de la magistral saga *Guilty Gear*, lanzaron a mediados de 2007 una recreativa rompedora: ***Battle Fantasia***. Este juego se basa en una perspectiva 2.5 D; es decir, personajes tridimensionales en escenarios de dos dimensiones. La ambientación y el argumento toman elementos clásicos del rol: tras seis batallas infructuosas, la Humanidad logra vencer a la oscuridad. Pero la paz es frágil y héroes de todo el mundo deben luchar para salvar su mundo. Bajo este planteamiento, cada uno de los doce personajes hace gala de un aspecto único, así como habilidades exclusivas. Algunas de ellas sólo son posibles interactuando con otros personajes: el pequeño caballero Marco puede, por ejemplo, distraer a Coyori levantando su falda. Llamativo e innovador, ***Battle Fantasia*** será un imprescindible para los fanáticos de los guantazos.

Eternal Sonata: música clásica en PlayStation 3

Namco Bandai ha anunciado el lanzamiento en Japón, para el próximo septiembre, de Trusty Bell: Chopin No Yume, más conocido como Eternal Sonata. Un imprescindible RPG para PlayStation 3.



Nadie puede con Solid Snake

Éxito brutal para Metal Gear Solid IV: Guns Of The Patriots. Konami ha confirmado que se han distribuido más de tres millones de copias del juego en todo el mundo. No está mal para este veterano...



Juegos de PS2 para PlayStation Store

Sony podría planear una bomba para el próximo E3. De acuerdo con los rumores, a partir de septiembre, se podrán descargar al disco duro de PS3 juegos de PS2 desde PlayStation Store, incluyendo títulos como Metal Gear Solid 2.



Final Fantasy XIII Versus sigue adelante

Square Enix ha emitido un comunicado oficial que desmiente los rumores en torno a Final Fantasy XIII Versus, que sugerían que el anticipado juego de PlayStation 3 podría haber sido cancelado en favor del desarrollo de la decimotercera entrega de la saga.





SAMURAI MICHI 3

Recorre el camino del samurái en PS3 en esta aventura feudal

PS3

Los guerreros más legendarios de Japón no nacieron en un día. Su técnica depurada era fruto de años de práctica y combate, y esa es la propuesta de **Spike** con ***Samurai Michi 3***. En ciertos aspectos, este título de **PS3** recuerda a otro reciente lanzamiento, en concreto a *Yakuza 3* (de **Sega**). Comparte con él la exploración de amplios y detallados poblados, pero el objetivo en ***Samurai Michi 3*** es muy definido. Comenzaremos como un guerrero sin oficio ni beneficio que debe labrarse un porvenir como samurái a base de aceptar misiones y retos.

La mayor parte de estos desafíos consistirán en librar combates contra rivales mucho más hábiles que nosotros. Cada victoria redunda en la experiencia, lo cual nos permite acceder a nuevas técnicas y armas. Dispondremos de un centenar de armas distintas e incluso podremos forjar nuestra propia espada. Será un juego algo denso, pero merecerá la pena tener paciencia cuando podamos, por ejemplo, detener una espada con las palmas de las manos.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA





COMPAÑÍA **SPIKE**
DESARROLLADOR **ACQUIRE**
GÉNERO **AVENTURA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **OTOÑO**





POR TIERRA Y AIRE. El juego combina fases de combate aéreo y, con la forma robótica de nuestro mecha, batalla a pie de campo.

MACROSS ACE FRONTIER

25° aniversario de la saga y nuevo juego para PSP



Macross es la saga de *mechas* más emblemática de Japón, un valor seguro que siempre contará con el apoyo de los aficionados. Para celebrar sus 25 años con nosotros, **Bandai Namco** prepara un juego basado en el último *anime* de la saga. ***Ace Frontier*** combina los combates aéreos con las fases de acción en tierra. La aventura contará con los *mechas* más idolatrados de los *fans*, extraídos de los episodios *The Super Dimension Fortress Macross, Macross DYRL, Macross Plus y Macross 7.* La propuesta abarcará 30 pilotos, 40 robots y 80 misiones, además de un modo cooperativo vía *Wi-Fi*.

PRIMERA IMPRESIÓN

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR **ART DINK**
GÉNERO **ACCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **JULIO**

EL NINJA DEFINITIVO.

Gracias a la serie de juegos Ultimate Ninja, Naruto Uzumaki ha conseguido convertirse en una estrella en las consolas actuales. Este héroe del cómic repite así el éxito cosechado con su manga y la serie anime.



NARUTO

El héroe de la Villa de la Hoja salta a PS3 con una flamante adaptación del anime

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO** DESARROLLADOR **CYBER CONNECT 2** GÉNERO **AVENTURA/LUCHA** FECHA APARICIÓN EN JAPÓN **OTOÑO**

PS3 Naruto Uzumaki, la prestigiosa creación de Mashashi Kishimoto, se planta sus mejores galas para el estreno en PS3. Y con millones de *fans* en todo el planeta, ***Ultimate Ninja: Storm*** no puede quedar por debajo de las expectativas. E, incluso, es posible que las supere. Este juego, mezcla de aventura y lucha, combina la exploración y las misiones con los combates uno contra uno. ***Ultimate Ninja: Storm*** va a ofrecer un total de cien misiones bajo el epígrafe de *Ultimate Mission Mode*. Dicho modo de juego contará con un argumento extraído del *anime*, centrado en la relación entre Naruto y Sasuke. De hecho, ***Ultimate Ninja: Storm*** seguirá de manera exhaustiva los 135 primeros episodios de la serie, bajo un desarrollo que combina las misiones, peleas y hasta minijuegos. Es el mismo sistema con que *Naruto* ha triunfado en la actual generación de consolas, pero llevado a un nivel más elaborado y divertido.

Por suerte, no todo el protagonismo será para Naruto, ya que cualquier fan va a encontrar a sus favoritos entre los 25 personajes disponibles: Kakashi, Orochimaru, Sasuke, Choji... Cada uno con dos niveles de transformación o «despertar». Con ellos librarás combates idénticos a los de la serie; aunque, por el momento, no habrá modo On-line.







TODAS LAS TÉCNICAS. Los golpes más característicos de Naruto y sus amigos son representados de forma espectacular.



PURO ANIME. El motor gráfico del juego combina el cel shading con espectaculares animaciones. El resultado es un episodio de la serie totalmente interactivo.



TATSUNOKO VS. CAPCOM

Combates de alto voltaje entre franquicias de lujo

PS3 Aficionados al cine, los cómics y, sobre todo, a los videojuegos, han fantaseado desde siempre con duelos entre personajes totalmente distintos, para comprobar la valía y el poder de cada uno de ellos. Desde la pasada década, **Capcom** ha satisfecho muchas de las demandas de los jugadores, enfrentando a los personajes de sus principales franquicias entre sí, o incluso contra los héroes de la **Marvel**, en espectaculares *arcades* de lucha. Con el regreso al candelero de Ryu y compañía, sus responsables aprovechan para lanzar un disparatado y jugoso *arcade*. En ***Tatsunoko Vs. Capcom: Cross Generation Of Heroes***, Ryu, Ken o Morrigan se enfrentan a los protagonistas de *Gatchaman* o *Rival Schools*.





COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
GÉNERO **LUCHA**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **INVIERNO**

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA
PRIMERA IMPRESIÓN

THE LAST REMNANT

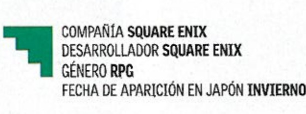
Rol de primera clase con el clásico sabor Square Enix

PS3 **Square Enix** es compañía maestra en el género del rol, como demuestra el éxito de sus propuestas. ***The Last Remnant*** es su nuevo juego para **PS3**. Su argumento cuenta la historia de los Remnants, artilugios de poder que propician una guerra fraticida. En medio de ella están los dos protagonistas, Rush Sykes y The Conqueror, diseñados de acuerdo con los gustos nipones y occidentales respectivamente. Los combates se desarrollarán por turnos de forma muy dinámica, sin batallas aleatorias. Además, se incluyen *Quick Time Events* al estilo de *God Of War*. Y todo bajo el motor gráfico más versátil del momento, el *Unreal Engine* 3.





DESPLIEGUE VISUAL. Square Enix se estrena con el Unreal Engine 3. El resultado es un apartado técnico apabullante.



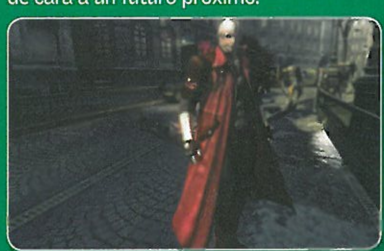
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
GÉNERO **RPG**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **INVIERNO**

POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA
PRIMERA IMPRESIÓN



Dante Sparda en formato de bolsillo

Hace ya un par de años, Capcom incluyó entre su lista de futuros lanzamientos una entrega de Devil May Cry para PSP. Tras mucho tiempo en el limbo, el juego vuelve a aparecer en los planes de la compañía de cara a un futuro próximo.



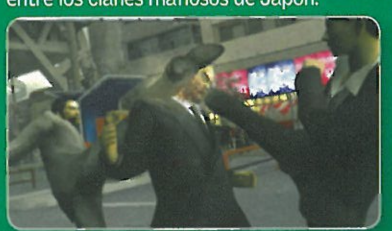
PSP lidera las ventas en Japón

Manteniendo una tendencia duradera, PlayStation Portable ha sido la más vendida en el primer semestre del año en Japón. PSP ha vendido, en lo que va de año, casi 1.970.000 unidades en este país.



La saga Yakuza vuelve a sus raíces

Tras Yakuza 3, ambientado en la era Edo, la saga de Sega regresará a la época actual con una entrega exclusiva para PlayStation 3 que seguirá con el hilo argumental de la segunda parte: la guerra entre los clanes mafiosos de Japón.



Nueva versión de Dirge Of Cerberus

Los usuarios japoneses de PS2 podrán disfrutar desde septiembre de una nueva versión de Dirge Of Cerberus, el juego basado en Final Fantasy VII. Entre sus novedades principales están las mejoras de juego y desarrollo incluidas en la versión occidental de este título.









La noche es el mejor entorno para que luzcan los flamantes escenarios del juego

R-TUNED

Tuning nipón al estilo Sega

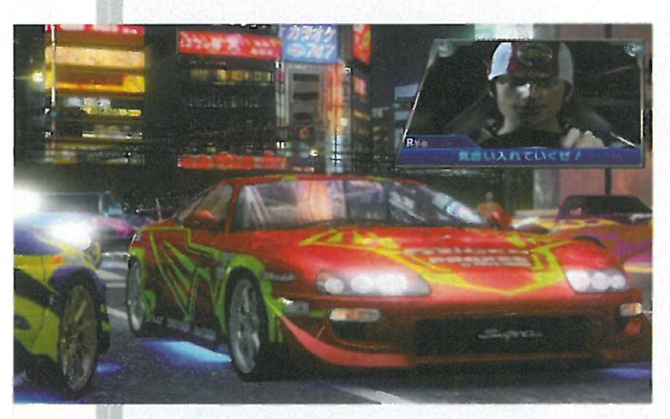
PS3 La cultura del *Tuning* es imparable en Japón, al igual que la demanda de juegos de velocidad cada vez más completos y espectaculares. **Sega** acude al rescate con ***R-Tuned***, un título para **PS3** que adapta una de sus últimas recreativas. Este juego va a estar consagrado al *Tuning* más llamativo y completo para las carreras nocturnas. ***R-Tuned*** va a ofrecer 16 circuitos distintos, repartidos por Shibuya, Shinjuku, Hong Kong y Nueva York. Por medio de apuestas y retos con otros jugadores, después de cada carrera en la que obtengas la victoria, conseguirás una serie de puntos con el fin de adquirir nuevos vehículos o customizar el bólido. El resultado: conducir una joya como un *Hummer* con el aspecto más *cool* de la noche.

PRIMERA IMPRESIÓN

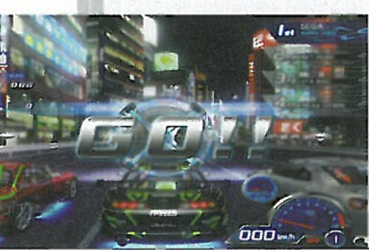
POSIBILIDADES DE QUE LLEGUE A ESPAÑA



COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **AM#2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
FECHA DE APARICIÓN EN JAPÓN **POR CONFIRMAR**



« CARRERAS CON CLASE. Al acumular puntos con cada victoria podrás lucir los coches más impactantes.







LOS MÁS VENDIDOS

1 **HISSHOU PACHINKO**
PSP
PUZZLE
(D3P)

2 **METAL GEAR SOLID 4**
PS3
TACTICAL ESPIONAGE A.
(KONAMI)

3 **KEN TO MAHOU TO GAKUEN MONO**
PSP
RPG
(ACQUIRE)

4 **SENGOKU BASARA X**
PS2
LUCHA
(CAPCOM)

5 **SUPER ROBOT TAISEN A PORTABLE**
PSP
ACCIÓN
(BANDAI NAMCO)



LOS MÁS ESPERADOS

1 **RESIDENT EVIL 5**
PS3
SURVIVAL HORROR
(CAPCOM)



2 **KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP**
PSP
AVENTURA
(SQUARE ENIX)

3 **FINAL FANTASY DISSIDIA**
PSP
LUCHA
(SQUARE ENIX)

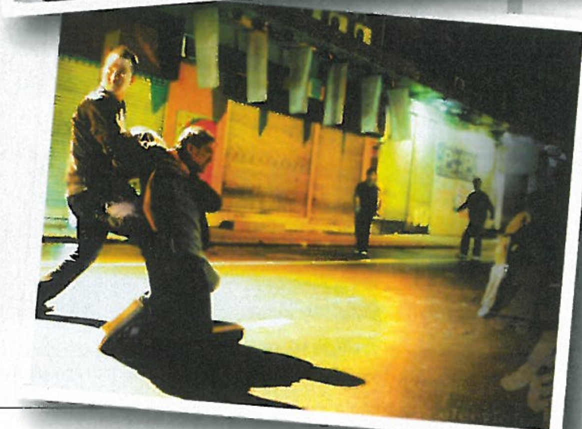
4 **SOUL CALIBUR IV**
PS3
LUCHA
(NAMCO BANDAI)

5 **STREET FIGHTER IV**
PS3
LUCHA
(CAPCOM)

Yakuza: la mafia como negocio

La cultura japonesa fascina a Occidente gracias a su mezcla de elementos modernos con valores ancestrales. Ni siquiera la delincuencia escapa a este modelo, como demuestra la legendaria *Yakuza*, la mafia japonesa. El término *yakuza* surgió a finales del siglo XIX, siendo utilizado por primera vez por un grupo de delincuentes conocido como los *Bakuto*, quienes gustaban de un juego de cartas en el que la peor mano era un ocho, un nueve y un tres: «ya», «ku» y «za», en japonés. Así, la palabra *yakuza* terminó siendo utilizada por los criminales nipones para designarse entre ellos. La organización se derivó de los códigos de los samuráis, pero adaptados con castigos a la deslealtad, como por ejemplo, la amputación de un dedo meñique. Los tatuajes, símbolo clásico de estos clanes, revelan el rango dentro de la organización, la banda a la que pertenecen o el lema de dicho clan. Comienzan como un tatuaje pequeño al que se le hacen adiciones y terminan cubriendo grandes partes del cuerpo. Hoy día la *Yakuza* se divide en 3.000 clanes, con un total de 100.000 grupos en todo Japón, manejando cada año varios billones de Euros en actividades delictivas.






singstar
¿Profesional?
¿Sexys?
¿Loco?
Saca el singstar que llevas dentro
Nuevo SingStar Vol. 2 para PS3. Con tus canciones preferidas de Pereza, Nirvana, Mecano, The Killers, Alejandro Sanz y los artistas que más te gustan. Además como tienes acceso a SingStore, podrás bajarte más de 250 canciones de los mejores grupos nacionales e internacionales.
Y ahora también Nuevo SingStar Summer Party para PS2. Con canciones de Celtas Cortos, Hanna, La Oreja de Van Gogh, Blur y muchos más.
singstargame.com
12+
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
SingStar® Vol.2 ©2008 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe Ltd. Developed by SCEE London Studio. "SingStar", "My SingStar" and "SingStore" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◆" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

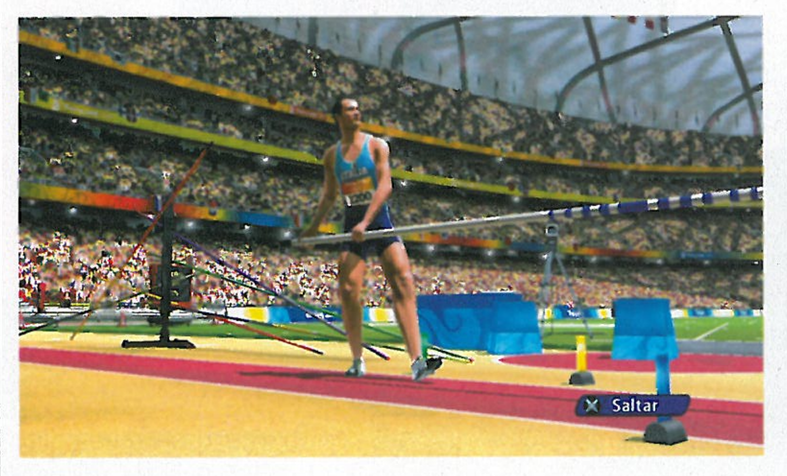



» **Saltos** Las 4 modalidades (longitud, pértiga, altura y triple), requieren combinar potencia y precisión. Destaca la altura en la que hay que ajustarse a una serie de huellas.

PS3




GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **EUROCOM**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
olympicvideogames.com
3+





BEIJING 2008

La primera Olimpiada On-line

DESDE QUE EN 1992 los Juegos Olímpicos de Barcelona se vieron acompañados por *Track & Field In Barcelona* (*NES*), el mundo de los videojuegos no ha dejado pasar una sola cita sin crear un título centrado en los JJ.OO. Así, Atlanta 96, Sydney 2000 y Atenas 2004 han contado con un juego que, con mayor o menor fortuna, se centraba en las Olimpiadas. El esquema de todos ellos siempre ha sido el mismo: ofrecer disciplinas independientes y conseguir el mayor número posible de metales en el medallero general.

En esta ocasión, la obtención de la licencia oficial por parte de **Sega** ha permitido incluir los logos y escenarios de Pekín, tanto en las ceremonias como en las clasificaciones y pantallas que aparecen entre las diferentes pruebas. Por otra parte, es de destacar que el número de disciplinas se ha incrementado notablemente (siempre han estado centradas de forma casi exclusiva en el atletismo): cuenta con un total de 38 pruebas, lo que supone un aumento de más del 50 por ciento con respecto a las 24 ofrecidas en *Athens 2004,* su predecesor en **PS2**. Dentro de , el atletismo sigue jugando un importante papel con 7 carreras, 4 saltos y otros tantos lanzamientos. La gimnasia gana terreno con 6 pruebas (2 más que en *Athens 2004*), entre las que se encuentran barra, suelo, anillas, paralelas, asimétricas y potro. También mejora su situación el tiro que, con un aumento de 1 a 3 pruebas, incorpora tanto tiro con rifle como con pistola. La natación, con 4 pruebas, se mantiene con respecto a la versión de *Athens 2004*, aunque se han añadido dos

La máxima diversión se alcanza en el modo multijugador

disciplinas de salto de trampolín. La hípica ha desaparecido, pero repiten el tiro con arco y la halterofilia. Y se incorporan el ciclismo de persecución, el *kayak*, el *judo*, y el tenis

la alternativa



ATHENS 2004. El título de PS2, con licencia oficial, presenta menos pruebas y peor calidad gráfica. No hay nada parecido en PS3.







Tiro. Aparecen dos disciplinas en galería (pistola de aire comprimido y tiro rápido) y una al aire libre (rifle skeet).

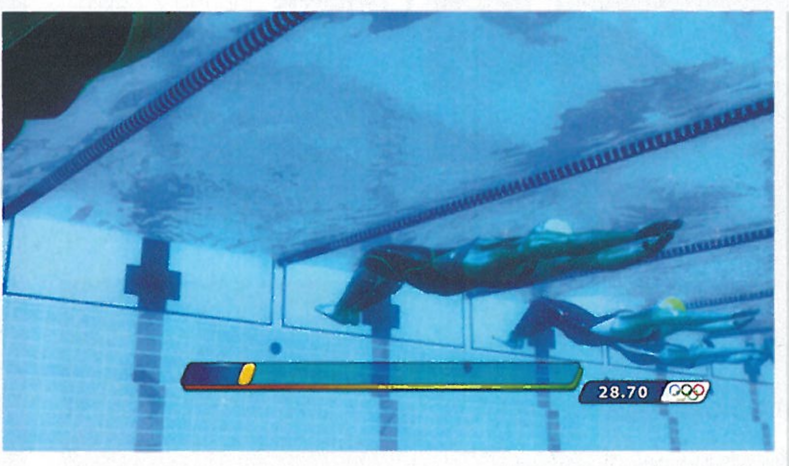














Natación. Se mantiene el número de pruebas de Athens 2004, aunque se sustituyen los 100 metros libres por los 50. El resto de disciplinas (100 metros espalda, mariposa y braza) repiten. El control es similar al de las pruebas de velocidad, incluido el sistema de salida.

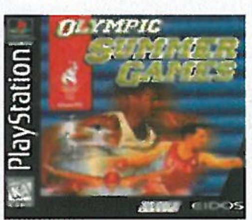
de mesa. De todas ellas, el *judo* y el tenis de mesa, mucho más sencillo que el magnífico *Table Tennis*, se convierten en debutantes dentro de los videojuegos basados en los Juegos Olímpicos.

Variedad en el control

Beijing 2008 ofrece una jugabilidad distinta al clásico «rompe dedos» que popularizó la recreativa *Track & Field* y que desde entonces ha sido protagonista en las pruebas de velocidad y en las disciplinas donde hay que conseguir impulso/potencia antes de realizar un salto o lanzamiento. En este caso, **Sega** permite elegir entre utilizar el mencionado sistema o emplear los *pad* digitales. Otra novedad es la introducción de un sistema de salida en el que hay que ajustar una barra de energía con los gatillos. Los mencionados controles están presentes en las pruebas de velocidad, en natación y en los saltos, aunque en este último caso se combinan con elementos de precisión.

El resto de pruebas presenta una mecánica de juego diferente: encontrarás un sistema similar al de los juegos musicales en algunas pruebas de gimnasia; en los saltos de trampolín o en las pruebas de anillas deberás mantener el equilibrio con los *pad* analógicos; mención especial para el salto de altura, en el que hay que seguir unos pasos marcados en el suelo; y en las parale-





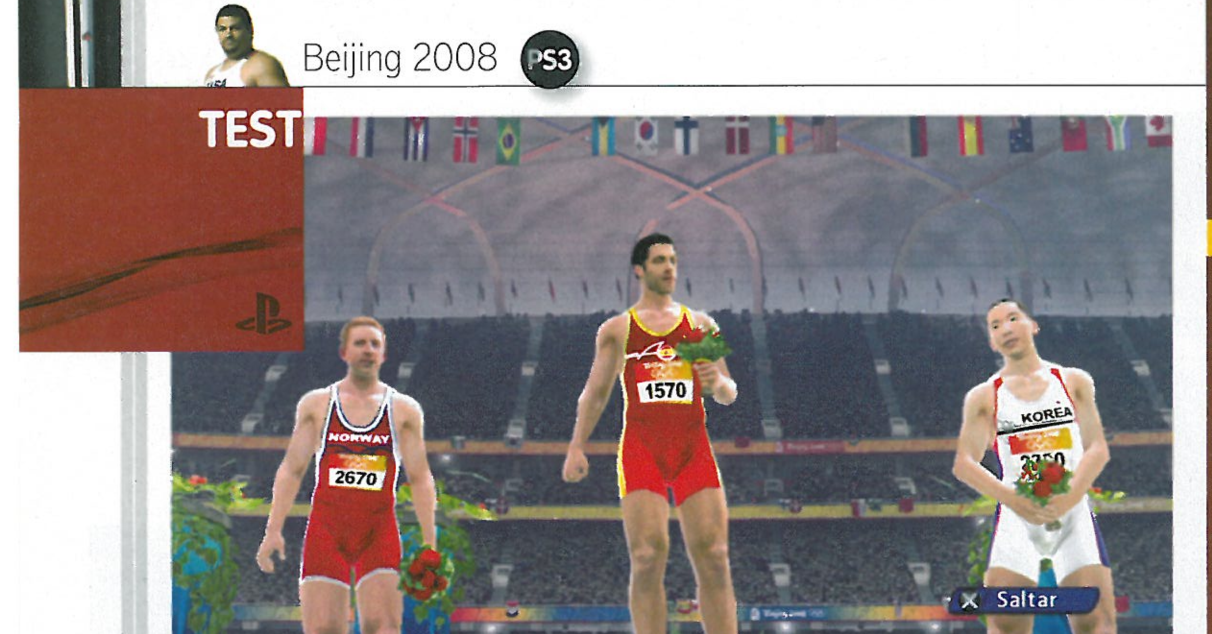
OLYMPIC SUMMER GAMES: ATLANTA 96 . El programa de Eidos fue el primero dentro de su género para las consolas de Sony. Incluía 15 pruebas centradas en el atletismo a las que se añadía la natación y el tiro.



SYDNEY 2000. Eidos repitió, esta vez reduciendo a 12 las disciplinas. El atletismo perdió protagonismo (6 pruebas) y se incluyó el ciclismo, el kayak, el salto de trampolín y la halterofilia. Natación y tiro repitieron.



ATHENS 2004. La única entrega con licencia oficial olímpica en PS2 aumentó a 24 las pruebas. El atletismo recuperó importancia y debutaron la gimnasia, el tiro con arco y la hípica. Repitieron: natación, tiro y halterofilia.





Carreras. De las 7 carreras, el «rompe dedos» es el protagonista en 100, 200 y 400. Hay que sincronizar carrera y salto en las modalidades de vallas, mientras que en 800 y 1.500 la clave está en dosificar el esfuerzo.

« Personalizar. Se pueden personalizar los atletas de cada una de las disciplinas mediante una serie de modelos previamente definidos.

las masculinas deberás seguir una serie de pasos en función de la fase del ejercicio.

Opciones On-line

Aunque el apartado de opciones no suele ser uno de los fuertes en este tipo de videojuegos, en esta ocasión *Beijing 2008* presenta algunos aspectos dignos de resaltar.

Para empezar, tiene el honor de ser el primer título olímpico que presenta un modo On-line que permite que hasta 8 jugadores participen en una prueba de manera simultánea. El modo Olimpiada recoge un calendario en el que, cada día, se disputan diferentes pruebas de clasificación. En el caso de no superar al menos una de ellas no se puede acceder a la siguiente jornada.

También es de destacar la posibilidad de personalizar a todos los atletas de cada una de las pruebas con una serie de modelos físicos previamente definidos. «



OTROS DEPORTES

REPITEN



TIRO CON ARCO. Esta disciplina repite tras debutar en la entrega de 2004.



HALTEROFILIA. Divertida prueba que ya apareció en el título de los JJ.OO. de 2004.

RESCATADOS



CICLISMO. Extraído de la versión de Sydney, hay que unir velocidad con estrategia en los relevos.



KAYAK. También de Sydney, se basa en coordinar las paladas y pasar por las puertas.

DEBUTAN



TENIS DE MESA. Incluye tres tipos de golpes, aunque su funcionamiento es muy básico.

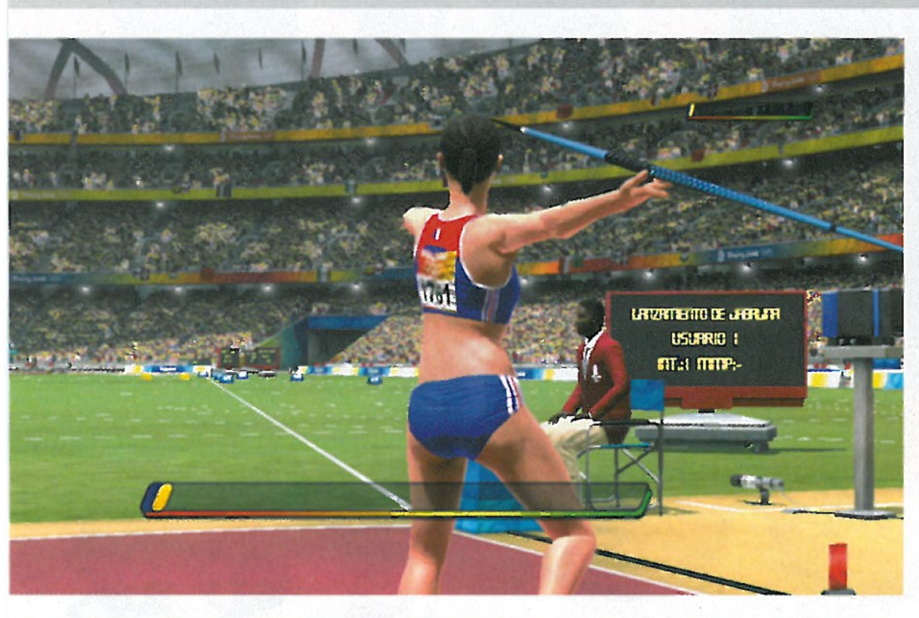


JUDO. Otro debutante en el que hay que esperar las indicaciones para realizar una llave.



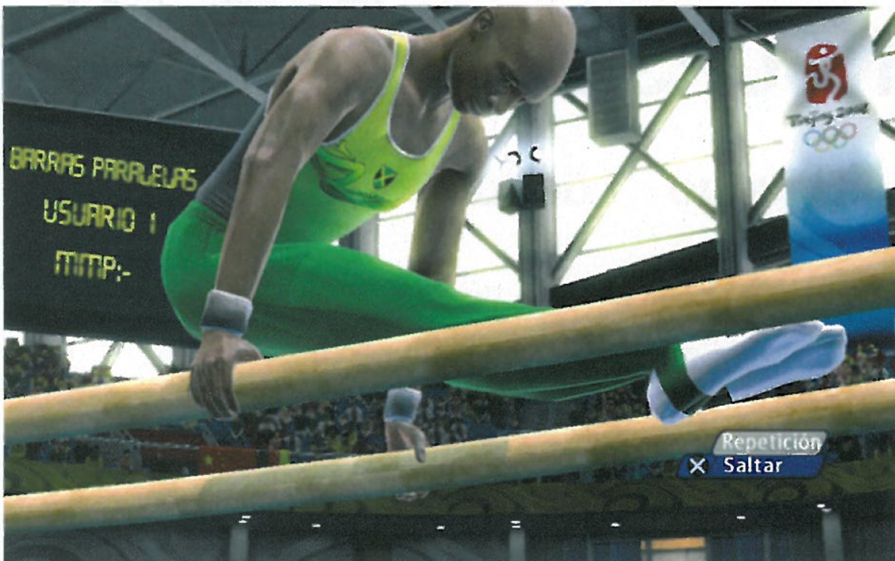


Plataforma. El salto desde 3 metros requiere sincronizar una barra circular con el movimiento del pad. En el de 10 metros la cosa se complica ya que hay que sincronizar los dos pad de forma simultánea.





« Lanzamientos. Los pad analógicos son la clave de estas singulares pruebas: determinan la potencia en el lanzamiento de disco y peso, mientras que en el lanzamiento de martillo sirven para seguir un icono de giro. Por otra parte, en la prueba de jabalina permiten colocar el brazo y después determinar el momento y el ángulo del lanzamiento.







Gimnasia. El sistema de control es el más original, combina elementos de juegos musicales con potencia y sincronización. Incluye 6 disciplinas, 3 de ellas masculinas (barras paralelas, potro y anillas) y otras 3 femeninas (suelo, barra de equilibrio y asimétricas).

evaluación


Destaca la variedad de modalidades, así como su jugabilidad. Incluye opciones On-line. Especialmente recomendado para varios jugadores simultáneos.


Hay mucha diferencia entre pruebas. Algunas (como las paralelas), son muy entretenidas, mientras que otras (como el tenis de mesa) dejan bastante que desear.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Destaca el entorno, con escenarios reales. Las presentaciones y ceremonias están muy cuidadas.	La música tiene un papel muy reducido. Gregorio Parra ya no hace los comentarios.	Aunque el control se repite en algunas pruebas, ofrece más variedad de lo habitual en el género.	La gran oferta de pruebas y las opciones multijugador hacen que el juego tenga una larga vida.	Por primera vez las Olimpiadas se disputan On-line. Permite la participación de 8 jugadores.	No estamos ante un juego que destaque por aprovechar las capacidades de la consola de Sony.	Un título en la línea del género olímpico que destaca sobre todo en multijugador.
8,4	7,7	8,4	8,5	8,5	7,0	8,4

SI TIENES PERFORADO EL TRAGUS, ¿DÓNDE LLEVAS EL PIERCING?

EN EL PEZÓN

EN LA NARIZ

EN LA OREJA

EN LA CEJA

Cuenta Atrás es el último desafío de las 7 rondas que deberas superar en multijugador.

recomendado PlayStation

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS3

BUZZ! EL MULTICONCURSO

Mucho más que «El juego de tu vida»

GÉNERO **CONCURSO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **RELENTLESS SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **SON C.E.**
JUGADORES **x32**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99 € (JUEGO)** **69,99 € (JUEGO + BUZZERS)**
buzzthegame.com
12+

la alternativa



SS VOL. 2. Si prefieres los concursos musicales hazte con éste, además la Sing Store es mejor.

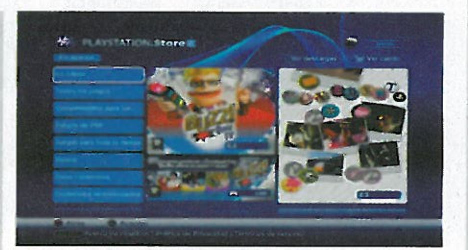
SEGURO QUE tu chica cree que te conoce muy bien... ¡Ponla a prueba! La entrega de **PS3** de *Buzz* no sólo incluye más de 5.000 preguntas sobre cultura general, sino que te permite crear tu propio concurso, elaborar un cuestionario íntimo, personal e intransferible (no temas, no hace falta que la comunidad entera vea tus preguntas y respuestas; las puedes guardar en el apartado «Míos y de mis amigos» para que sólo las puedas ver tú y quien quieras) y emular ese grotesco concurso de TV que se hace llamar *El juego de tu vida*. Nosotros nos lo hemos pasado pipa haciendo uno sobre las costumbres culinarias de los miembros de la redacción (como ejemplo, tienes la pregunta que aparece en la pantalla superior de la página siguiente...). Lo cierto es que esta modalidad On-line que incluye ***Buzz!: El Multiconcurso*** más que un modo real de juego es un modo curioso pues los usuarios pueden publicar gratuitamente sus preguntas y tú (tambien gratis) descargártelas. A día de hoy están disponibles 18 temas, como *Canciones de la niñez, Euro'08, Dragon Ball Z, Friends la serie, El mundo de Walt Disney*... Algunas están muy curradas y otras no tanto, pero son curiosas de ver ¡y más de una risa te echas! Tampoco es que sean muy largos, pues tan sólo puedes predefinir un total de 8 cuestiones por cada tema. En fin, es una idea que no está nada mal, pero mejor está la otra opción, la de comprar en la *PlayStation Store* paquetes de preguntas por 4,99 Euros. Incluyen unas 500 preguntas y ya están a la venta 3 *packs*: *Cultura española, Leyendas del Rock y Ciencia-Ficción* con preguntas del tipo: *¿Contra qué extraterrestres luchan los alien de Ripley en 2004?* Se prevé que para finales de año estén disponibles 24 paquetes. Con estas opciones, ***Buzz!: El Multiconcurso*** se convierte en un juego inmortal, ya que jamás se repetirán las preguntas, si quieres comprártelas, claro.

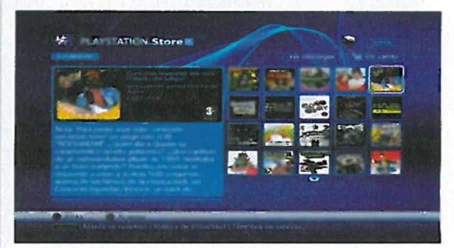
Pero hay muchas más novedades: partidas multijugador en On-line (y Off-line), *buzzers* inalámbricos (los pulsadores) y nuevas rondas: dedo más veloz, acumulador de puntos, pasa la bomba, hagan sus apuestas, pelea de tartas, la hora de los ladrones y cuenta atrás. En esta última ronda puedes recuperar tus puntos, consiguiendo así que el concurso sea emocionante hasta el último milisegundo.

La jugabilidad se mantiene intacta, emulando un programa de TV: el presentador formula la pregunta, las respuestas aparecen destacadas en un color y tú tendrás que pulsar lo más rápido posible la que tú creas que sea correcta. ¡La diversión está asegurada!

En mybuzzquizz.com podrás crear nuevos cuestionarios y compartirlos con otros usuarios de manera gratuita

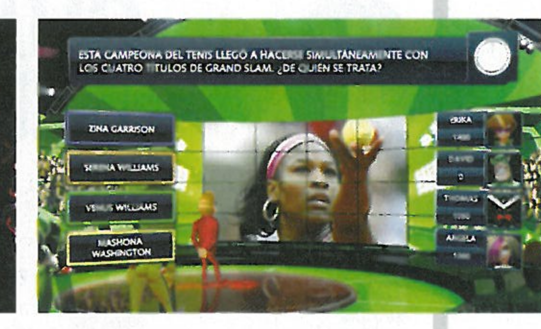






PlayStation Store. Por 4,99 € podrás comprar packs de expansión temáticos (cultura española, leyendas del rock...), que incluyen unas 500 preguntas. Se prevé que para finales de año estén disponibles un total de 24 paquetes.

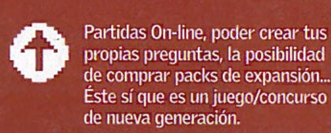






En el apartado Mybuzz podrás jugar con el contenido creado por ti o por otros usuarios de Buzz!

evaluación



Partidas On-line, poder crear tus propias preguntas, la posibilidad de comprar packs de expansión... Éste sí que es un juego/concurso de nueva generación.



El acceso a Mybuzz no es tan intuitivo como a la SingStore. Éste último es mucho más claro y todo está mejor definido. El precio de los packs no es barato...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Ha adquirido una nueva dimensión: el pelo, la vestimenta, las expresiones... Todo es más real.	Nuevas melodías y efectos que amenizan el concurso. Voces de siempre y sintonía habitual de Buzz.	Mecánica habitual de Buzz, pero más cómoda gracias a los buzzers wireless. Nuevos desafíos.	Gracias a la opción de crear tus propios cuestionarios y a la compra de packs, el juego es eterno.	Partidas multiplayer. En mybuzzquizz.com crea, comparte y juega con el contenido de otros usuarios.	No está nada mal: explota las posibilidades On-line e incluye buzzers inalámbricos.	Si eres amante de los concursos, éste no puede faltar en tu catálogo. Las opciones On-line son un acierto.
8,9	8,8	9,3	9,4	9,2	9,3	9,2

TEST



Tendrás oportunidad de medirte frente a Joe Perry, en una batalla de mecánica idéntica a la de GHIII.







Si creéis que Steve Tyler da miedo en la vida real, esperar a ver su sosías poligonal de GH Aerosmith.





PS3



GÉNERO
MUSICAL
COMPAÑÍA
RED OCTANE
DESARROLLADOR
NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 € (JUEGO)
99,95 € (JUEGO + GUITARRA)
www.guitarhero.es
12+

la alternativa



GUITAR HERO III: L.O.R.
Mejor, y lógicamente más variado, repertorio de temas que GH Aerosmith.

GUITAR HERO AEROSMITH

Más de tres décadas de rock en tus manos

LA ELECCIÓN de *Aerosmith*, para inaugurar una serie de *Guitar Hero* monotemáticos no es casual. La banda de Steve Tyler y Joe Perry aúna comercialidad (más de 150 millones de discos vendidos) con un prestigio ganado a pulso en la década de los 70. Y no son precisamente unos novatos en esto de los videojuegos: en 1994 protagonizaron la *coin-op Revolution X* y se adelantaron más de una década al fenómeno *Guitar Freaks/Guitar Hero* con el visionario *Quest Of Fame* para PC.

Red Octane nos ofrece la oportunidad de tocar, guitarra en mano, 25 temas de la banda de Chicago, con una mayoría abrumadora de *hits* de la década de los 70 (su mejor época, según los eruditos del *rock*). *Dream On* y *Mama Kin* son clásicos incontestables, pero el repertorio parece obviar el álbum más popular del grupo: *Get A Grip*. En el juego sólo encontrarás un tema extraído de él (*Livin' On The Edge*), algo incomprensible teniendo en cuenta que el público potencial de *GH*, en su gran mayoría, descubrió a *Aerosmith* por este disco. De hecho, el juego parece enfocado al mercado *mainstream*, ya que el nivel de dificultad se ha relajado bastante respecto a *GHIII*.

Por lo demás, la estructura es la misma, salvo por un detalle: durante las dos primeras canciones de cada ronda ejercerás de telonero de *Aerosmith* (tocando 12 canciones de grupos de la talla de *Run-D.M.C., The Clash* o *The Cult*) hasta que Tyler, Perry y Cía. entran en escena. El grupo se ha implicado a fondo en el desarrollo del título, prestándose a regrabar algunas canciones para hacerlas más divertidas a la hora de tocar, y participando (en el caso de Tyler) en sesiones de *motion capture* para recrear de la forma más realista su forma de moverse en el escenario. A través de una serie de vídeos oirás de sus labios la historia de la banda, mientras vas tocando clásicos como *Love in an elevator* y *Rag doll*.

A la caza del fan

Si los rumores son ciertos, en enero de 2009 tendremos un nuevo *GH* temático, nada menos que de *Metallica*. En la encarnizada guerra contra *Rockband*, **Red Octane** no quiere quedarse atrás y está dispuesta a usar la artillería más pesada. La fórmula de los *GH* monotemáticos es interesante, pero arriesgada: se conquista a los *fans* del grupo en cuestión, pero se corre el riesgo de no atraer al resto del público. Así pues, si amas a *Aerosmith*, éste es tu juego. Si no, espérate a *GH World Tour*.

La banda se ha implicado a fondo, regrabando canciones y prestándose a sesiones de motion capture

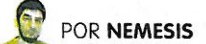
evaluación



41 nuevas canciones para desfogarse con la guitarra, emulando a Joe Perry (aunque te falte la melena...).

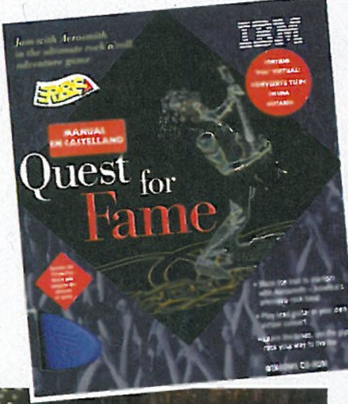


Extrañamente, el repertorio sólo rescata una canción de Get A Grip, el álbum más popular de Aerosmith.





ELLOS FUERON LOS PRIMEROS. Mucho antes del fenómeno Guitar Freaks y Guitar Hero, los usuarios de PC ya sabían lo que era convertirse en un héroe de las 5 cuerdas. Ya en el lejano 1995, Quest For Fame nos permitía tocar junto a Aerosmith, utilizando para ello una púa que se conectaba a un puerto del PC. Eso sí, de una forma más rudimentaria que GH.













TAMBIÉN PARA



GUITAR HERO AEROSMITH





GÉNERO **MUSICAL**
COMPAÑÍA **RED OCTANE**
PROGRAMADOR **BUDCAT CREATIONS**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **335 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 € (JUEGO) 89,95 € (JUEGO + 2 GUITARRAS)**
www.guitarhero.es
12+

DADO QUE que los gráficos jamás han sido el punto fuerte de los *Guitar Hero* (ni falta que les hace, ya que el jugador nunca aparta la vista de los acordes), no esperábamos diferencias muy acusadas entre las versiones **PS3** y **PS2** de ***Guitar Hero Aerosmith***; salvo la obvia ausencia de duelos On-line, claro.

Las caricaturas de los miembros de la banda dan aún más grima que en **PlayStation 3** (en **PS2**, el pobre Steve Tyler casi parece una joven Carmen de Mairena), pero no deja de ser una anécdota. La oferta de canciones en **PlayStation 2** es idéntica a la de su «hermana mayor» e incorpora personajes exclusivos para comprar en la tienda.

Lo que no nos ha gustado tanto es el nivel de dificultad, aún más bajo que el de **PS3**. Si vienes de jugar a los anteriores *GH*, te sorprenderás al completar canciones al 100%, sin cometer un solo fallo hasta la tercera ronda. A menos que seas un novato, te recomiendo empezar directamente en Difícil. Amortizarás mejor la compra.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Pese al esfuerzo con las caricaturas de la banda, sólo tendrás ojos para el mástil.	Sube el volumen del TV y estarás en primera fila de un concierto de Aerosmith.	El nivel de dificultad se ha relajado mucho respecto a los anteriores Guitar Hero.	El modo On-line y las batallas para dos jugadores alargarán la vida del juego.	Para fans de Aerosmith y los que no puedan esperar a World Tour.
8,2	9,0	8,7	8,5	8,4

evaluación

Mucho más facilón que la versión PS3, GH Aerosmith apasionará a los fanáticos de la banda de Steve Tyler. El resto de usuarios se quedará algo frío ante el exceso de canciones de los años 70.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	9,0	8,5	8,0	8,2	8,2

Clank hace uso de armas con nombres tan divertidos como el corbatarang o el holomonóculo.



CLANK: AGENTE SECRETO

Al robot también le va la marcha







GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **HIGH IMPACT GAMES**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **352 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
ratchetandclank.com
7+

ES CHOCANTE, la verdad. Los que hemos seguido la saga del binomio de **Sony C.E.** desde sus comienzos, esperábamos como agua de mayo este videojuego: una aventura protagonizada por el robótico colega de Ratchet. Pero lo que jamás hubiéramos imaginado es que Clank fuera, incluso, más flexible y letal que su compañero de fatigas. Y es que los desarrolladores de **High Impact Games** le han dotado de movimientos nunca antes vistos en él: sigilo, kárate y baile; sí, Clank es un Fred Astaire en potencia... Y, además, han puesto a su disposición todo tipo de armas y artilugios, no menos originales que los de Ratchet: *corbatarang, holomonóculo*, bolígrafo apagón, bomba de gemelo, etc. *Gadgets* que te pondrán en situaciones tan absurdas como divertidas, conservando así el humor de la franquicia.

Recurriendo al destino típico de un protagonista pasado a secundario (es decir, encarcelamiento -de ahí el atuendo a rayas horizontales blancas y negras de Ratchet-), Clank deberá rescatar a su amiguete haciendo frente a hordas de enemigos arma en mano, cuerpo a cuerpo o con sigilo, atacándolos por la espalda y ejecutando un *combo* pulsando correctamente los botones que aparecen en pantalla. Y para aliviar la aventura de tanto duelo y combates se presentan también fases de habilidad en las que el jugador deberá demostrar su agilidad y precisión pulsando X, Cuadrado, Círculo y Triángulo, a modo de juego musical. Vamos, que este ***Agente Secreto*** es incluso un juego más variado y completo que los de Ratchet, pues ofrece misiones en las que deberás manejar no sólo a Ratchet, sino también al Capitán Qwark y los *Gadgebots*. Estos clónicos esbirros de Clank responden a cuatro órdenes (atacar, seguir, esperar y reparar) con el fin de trabajar en equipo y así activar plataformas, aniquilar enemigos... Estos niveles, además, están mucho más currados que los que vimos en *R&C: El Tamaño Importa* (**PSP**, 2007), que eran más tipo minijuegos.

Clank se presenta como un superhéroe karateka, experto de la infiltración y el sigilo

En fin, por todo lo descrito, ***Clank: Agente Secreto*** se perfilaba como una aventura de plataformas muy divertida y casi perfecta si no fuera por ciertos fallos imperdonables: en ocasiones, el juego se cuelga al acceder al menú de Mapa/Misiones y, a pesar de que puedes hacer que el comportamiento de la cámara sea activo, ésta no es tan efectiva como se esperaba. Incluso es peor que la de *El Tamaño Importa* ya que a veces resulta caótica y te lleva al fracaso, sobre todo en determinados saltos, así como en los planos cortos.

la alternativa

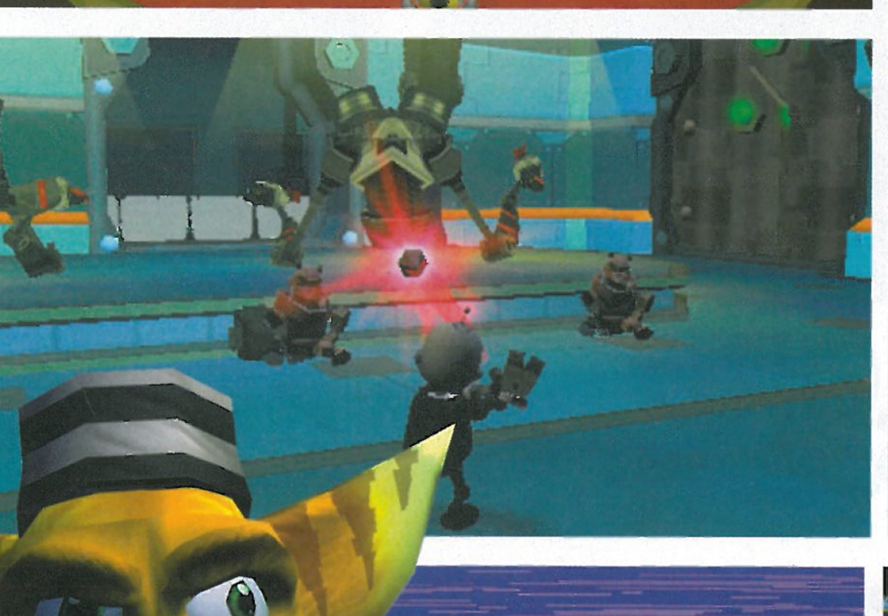


R&C: EL TAMAÑO IMPORTA.
Es perfecto, representa la esencia de la saga (2002, PS2) adaptada a PSP.



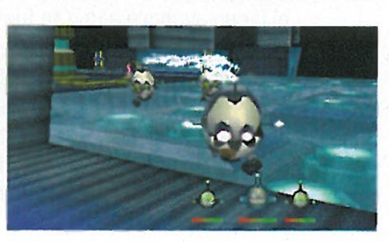






Viejos conocidos. Aunque el prota de la aventura es Clank, también podrás controlar a su colega Ratchet y al Capitán Qwark. Ambos presentan diferentes misiones: Ratchet, con llave inglesa en mano, tendrá que hacer frente a hordas de enemigos en una especie de Arena; y con Quark vivirás duelos de titanes, ya que deberá dar muerte a numerosos final bosses.





« Gadgebot. Son los esbirros de Clank y protagonizan las fases más divertidas. Además, manejarlos con las acciones Atacar, Seguir, Esperar y Reparar pone a prueba nuestra astucia.

evaluación



Los nuevos movientos de Clank, las fases exclusivas de Ratchet, de Qwark y las misiones de los Gadgebots. A la jugabilidad típica de la franquicia (acción y plataformas) se añade la infiltración, el sigilo y la mecánica de los juegos musicales.



La cámara sigue siendo el gran pero de la saga en PSP. Su control, a pesar de que han intentado hacer mejoras, no es efectivo y en más de una ocasión te lleva al fracaso: en un salto o en ciertos planos cortos. El juego se cuelga, a veces, al acceder al mapa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El look de los personajes es perfecto. Alguna ralentización cuando hay muchos enemigos en pantalla.	Doblaje al castellano, efectos especiales correctos y melodías en la línea de la saga.	Muy completa, puedes controlar (además de Clank) a Qwark y a Ratchet. La cámara es traicionera...	La habitual en la saga, con posibilidad de volver a jugar cada fase.	No incluye opciones multiplayer.	Hace gala de ciertos fallos, pero si adoras los plataformas y la acción no dejes que se te escape.
8,0	8,5	8,6	8,8	-	8,5

También podrás ir mejorando la armadura del protagonista hasta tener este imponente aspecto.

PS3





GÉNERO
AVENTURA DE ACCIÓN
COMPAÑÍA
CODEMASTERS
DESARROLLADOR
TRIUMPH STUDIOS
DISTRIBUIDOR
CODEMASTERS
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO/CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
codemasters.com/raisinghell



OVERLORD RAISING HELL





Cómo mola ser malo

ENCARNAR AL villano al que normalmente deberías derrotar en un juego de fantasía medieval, es lo que nos proponen los creadores de **Triumph Studios**. Aunque, según avance la trama del juego, comprobarás que ni el malo es tan malo, ni los buenos son tan buenos...

El Tutorial con el que da comienzo el juego ayudará a que te familiarices con los entresijos de esta nueva producción de **Codemasters**. Y es que, el control del personaje, sus ataques con el arma que porta, la perspectiva en tercera persona y la posibilidad de utilizar algunos hechizos (bolas de fuego y demás) son todos elementos bastante típicos. Sin embargo, en cuanto utilices el *stick* derecho te darás cuenta de que no sirve para mover la cámara, como sería lo normal, sino que controla a tu grupo de «sirvientes». Los hay de varios tipos, cada uno con sus cualidades (diferentes ataques, resistencias, etc.) y podrás llevar varias formaciones a la vez. Constituyen tu fuerza principal de ataque y también contribuirán en otras tareas que te encuentres en los escenarios (derribar puertas, despejar caminos, y mucho más).

El desarrollo del juego se basa en una serie de misiones en distintos escenarios que parecen extraídos de los clásicos cuentos medievales, aunque el sentido del humor que impregna todo el argumento hace que no se trate de la típica historia. A estos entornos se accede desde el cuartel general del *Overlord* (así se llama el protagonista), que también irá siendo mejorado con las ganancias que consigas. Una plétora de personajes secundarios te ayudarán en todo momento con sus consejos para que el caos vuelva a reinar en la zona, aunque para ello deberás enfrentarte a unos jefes finales en forma de héroes que pretenderán acabar con tu reinado.

Así pues, la mecánica se basa en ir fortaleciendo tu ejército cada vez que entres en un nuevo escenario y emplear las unidades apropiadas para cada objetivo. La estrategia tiene también cabida, aunque la verdad es que no harán falta maniobras muy complicadas para triunfar.

El subtítulo de ***Raising Hell*** no es gratuito, ya que indica que el juego incluye multitud de contenido adicional que no se encontraba en la versión original aparecida en otros sistemas. Un nuevo mundo infernal, modos de juego multijugador On-line y cooperativo a pantalla partida, y la aparición de un mini-mapa son sus mayores novedades. Es una lástima que el apartado gráfico no haya sido mejorado, pues sufre bastante por culpa de un *frame rate* inestable y unas texturas muy precarias. Un juego refrescante y con una buena relación calidad-precio, aunque feote, feote...

la alternativa



FOLKLORE. Otra aventura de acción en tercera persona con «monstruos» en nuestro bando. Recomendable.





Esbirros. El comportamiento y la forma de moverse de la unidades, así como sus voces, son de lo más divertido; aunque la inteligencia no sea su cualidad más destacada.







evaluación



El sentido del humor te acompañará durante todo el juego, plasmado gracias a un sensacional doblaje y traducción al castellano.



Es una lástima que los gráficos del juego no estén a la altura. En algunos momentos, como el modo cooperativo a pantalla partida, es casi injugable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Buen diseño de personajes y escenarios, pero mala realización técnica y peor frame rate.	Destacan, sobre todo, las divertidas voces de los personajes. La banda sonora no está mal.	Su original y sencillo sistema de control hacen que se trate de una experiencia divertida.	Con los nuevos niveles y los modos de juego multijugador, podrás disfrutar muchas horas.	Tres modos de juego distintos para competir contra otro jugador en siete mapas de lo más variado.	No aprovecha demasiado las capacidades técnicas de la consola en casi ningún apartado.	Si estás cansado de las típicas aventuras de acción, puede suponer una buena alternativa.
7,1	8,7	8,6	8,9	8,4	7,9	8,1

Desde el príncipe Caspian a centauros, sátiros... Podrás controlar más de 20 personajes de las películas.

PS3

LAS CRÓNICAS DE NARNIA EL PRÍNCIPE CASPIAN

Mucha mitología y poca profundidad





GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **DISNEY**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
princecaspianthe-game.com
12+

la alternativa



EN EL FIN DEL MUNDO. Basado en otra película de renombre, de similar mecánica. Pero su prota tiene más carisma...

DE ASPECTO y desarrollo más adulto, pero más rollete que la primera entrega, *El León, La Bruja y El Armario*. Es cierto que la mecánica de juego de esta nueva adaptación de cine a videojuego no está mál, pero es bastante cansina: a lo largo de la aventura irás en comandilla con tres o cuatro personajes que podrás alternar (pulsando el botón Triángulo) según el desafío que se te presente. Así, al comienzo (inmerso en el asedio al castillo *Cair Paravel*), podrás manejar al centauro, al sátiro, al minotauro, al enano, al gigante... ¡Uff! Sí, en total controlarás a más de 20 personajes que aparecen en la película. Como es obvio, cada uno tiene unas cualidades, por lo que dependiendo de la situación a la que te enfrentes unos serán más aptos que otros. De tal modo que, para destruir las catapultas que están derrumbando las paredes del castillo has de escoger al gigante; si lo que deseas es acceder por huecos pequeños, el enano será ideal; si has de derrotar a los arqueros, opta por el sátiro... Y así, nivel tras nivel, desafío tras desafío y prueba tras prueba. La aventura no es lineal, pero te aseguro que se te hace monótono y repetitivo, pues todo se plantea como mini-fases con mini-objetivos del tipo «destruye máquinas de guerra», «usa la ballesta para hundir los barcos»... Muchas cosas y, encima, sin profundizar en nada.

La historia se va desvelando a través de secuencias de la película, que se muestran entre nivel y nivel, para luego quedarte con la imagen *in game*. Que, por cierto, poco se aleja de los gráficos de la versión de PS2. Personajes bien inspirados y de tamaño bastante majo, pero que se mueven de manera poco real y bruscamente (en particular, el minotauro). La cámara no se puede controlar (algo inaudito), y los enemigos carecen de inteligencia artificial: si tu objetivo marcado en el juego es destruir máquinas, no temas, los esbirros del malvado Miraz (tío de Caspian) apenas te molestarán. Lo mejor es que incluye multijugador cooperativo en la aventura principal (con la posibilidad de entrar y salir a tu antojo). Y lo peor es que no utiliza el sensor de movimiento del *Sixaxis* para, por ejemplo, controlar al Grifo.





evaluación



Unos 20 personajes a controlar, desde el príncipe Caspian, pasando por sátiros, gigantes, minotauros... Incluye secuencias de la peli y numerosos extras que desbloquear.



Es variado, pero no profundiza en nada; es cansino y terminas jugando con el automático (sin cabeza, vamos). ¡Y no poder controlar la cámara es inaudito!

GRÁFICOS
De apariencia digna, pero la técnica falla a veces: tosca animación de ciertos personajes.
7,8

SONIDO
Buen doblaje al castellano y BSO compuesta por Mark Griskey (Star Wars).
8,8





Uno de los mini-objetivos que has de superar, controlando al minotauro, es hundir los tres barcos que asedian el castillo.





El más fuerte, tendrás que guiar al gigante para destruir ciertos objetos.

TAMBIÉN PARA



LAS CRÓNICAS DE NARNIA:
EL PRÍNCIPE CASPIAN

En 128 bits con sus defectos y virtudes



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **DISNEY**
PROGRAMADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **59 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
princecaspianthe-game.com
12+

POCO, O NADA, tiene que envidiar esta versión a la de **PS3**, pues con sus defectos y virtudes es exactamente igual: ciertos personajes que se mueven bruscamente (a pesar de que han ultilizado *motion capture*...), nulo manejo de la cámara, modo cooperativo, control de más de 20 personajes que aparecen en el largometraje, secuencias extraídas de la película. Aunque, como es de imaginar, esta versión luce un poquito peor en la pantalla del televisor; pues, por ejemplo, en más de una ocasión la gran afluencia de enemigos ocasiona ciertas ralentizaciones.

La historia es fiel a la película y al libro, pero (como la edición de **PS3**) incluye un nivel inédito que te sitúa entre lo sucedido en *El León, La Bruja y El Armario* y ésta, ***El Príncipe Caspian***, para explicarte cómo Narnia cae en manos de los *Telmarios*. Sin duda, una aventura de acción sólo indispensable si la película te ha calado hondo.

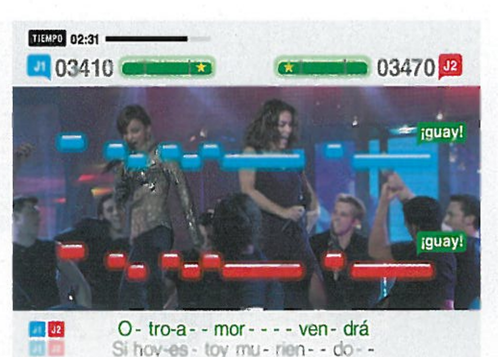
JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sencilla, bien explicadita, y muy variada. Harás de todo, pero sin profundizar en nada.	Los niveles son rejugables si eres de esos que aman desbloquear todos los extras.		Poquito, o más bien nada: ni Sixaxis, ni On-line, ni gráficos de impresión...	Le encontrarás su atractivo sólo si te ha maravillado la película.
8,2	8,8	-	6,5	7,8

evaluación

Es exactamente igual a la versión de PS3, aunque con pequeñas, y lógicas, desmejoras gráficas. La mecánica de juego te obligará a controlar más de 20 personajes, lo cual lo hace variado, aunque no siempre muy acertado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,7	8,8	8,2	8,8	8,2	7,8





TIEMPO 01:09
01130
01190
Dí- me qué-es lo que
Pue- do-ha- cer- -



»A dúo. Puedes jugar solo, pero lo más divertido es cantar a dobles.



Las tres Marías: Gisela, Chenoa y Verónica cantando Lady Marmalade. No, no podrás hacer tríos...

TIEMPO 01:08
J1 01370
01420 J2
Co- ra- zón la- ti- - no
Ta- tu- a- do-a fue- go

Un total de 25 canciones con vídeos originales de las actuaciones de OT

PS2



GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **590 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,99 € (JUEGO) 59,99 € (JUEGO + MICROS)**
singstargame.com
3+

SINGSTAR OPERACIÓN TRIUNFO

△ No querrás ○ el micro ✕ sino hacer □ de Risto

NO LLEGA A ser música chochi, pero casi... Casi porque parece que no es tan petarda como me resulta a mí; sólo hay que ver los seguidores que semana tras semana ven *OT* y se dejan media paga en enviar SMS para salvar a su «cantante favorito». Pero hay que ser realistas, no se pueden comparar los productos televisivos con la voz de Natalia de *La Quinta Estación* o la actitud *rock cool* de *Pereza*. Resignación... Jesús Vázquez lo anuncia en su programa, así que es probable que este *SingStar* venda más que *SingStar Latino*. Al menos han tenido la delicadeza de incluir canciones interpretadas por los primeros triunfitos (con los vídeos originales de sus actuaciones), a los que tenemos algo de cariño, por cierto: Rosa y su eurovisivo tema *Europe's Living A Celebration*, Bisbal con *Corazón Latino*... Y triunfitos más recientes como Edurne, *Lo haré por ti*, o Soraya con *I am what I am*. Aunque, puestos a explotar la fórmula OT, lo que más pone es hacer de Risto... seguro que algún colega está deseando decirte que lo que tú haces no es cantar en inglés, sino con las ingles... Llama la atención la reducida lista de canciones de SS OT, ¿por qué sólo hay 25? Y también es extraño no ver algún triunfito de esta sexta edición, ni Sandra, ni Chipper...

la alternativa



SINGSTAR S. PARTY No es un producto televisivo, pero contiene 30 canciones y mucho mejores que las de OT.



UMM! SEXY, SEXY. No es la actuación In your eyes (Kylie Minogue), donde salía con el cabello al aire y «comiéndose» la cámara, pero These boots are made for walking tampoco está nada mal... La letra y llegar al tono es lo que menos te preocupará cantando esta canción...

evaluación

Si eres fan, fan, fan de Operación Triunfo, está claro que no querrás dejar escapar este SS; pero ten en cuenta que no aparece ningún concursante de esta sexta edición y sólo se incluyen 25 temas (frente a los 30 habituales de anteriores entregas). El verdadero morbo es hacer de Risto...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,5	7,9	8,0	7,5	7,6
Vídeos originales de las actuaciones de OT. Algunos no son de buena calidad...	Sólo 25 temas, pero muy populares: normalmente versionados por la banda del pueblo.		Venderá, pero es un SS anecdótico y pasajero que pasará sin pena ni gloria.	


¿Lo aguantará tu cabeza?
echochrome
Un desafío para tu mente
echochrome: Un desafío para tu mente
Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
Enfréntate a un mundo de estructuras increíbles que pondrán a prueba tu inteligencia. Ilusiones ópticas que jugarán contigo. Perspectivas que te sorprenderán. Deja que tu cerebro te muestre caminos que antes no existían. Y recuerda, lo que ves es lo que es. Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
www.echochromegame.com
PSP
PlayStation Portable

TEST



ALONE IN THE DARK





Pocas luces muchas sombras



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **ATARI**
PROGRAMADOR **HYDRAVISION ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **86 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
centraldark.com
18





THE SILENT HILL COLLECTION. El mejor recopilatorio de terror para PlayStation 2, con tres entregas de Silent Hill.

LA LEGENDARIA obra de Frédérick Raynal (padre también del mítico *Little Big Adventure*) no vive sus mejores días. Desde los tiempos en que perderse por *Derceto* bajo los ecos de la obra de *Lovecraft* estremecía los rincones más oscuros de nuestro subconsciente, el que ya todos califican como germen del *Survival Horror* ha ido sufriendo los embates de la mediocridad hasta llegar al título que tenemos en nuestras manos.

El ambicioso proyecto de **Eden Studios** (aunque la versión para **PS2** ha corrido a cargo de **Hydravision Entertainment**), había conseguido alentar la esperanza de un renacimiento de Edward Carnby en su lucha contra monstruos innombrables y otros enemigos sobrenaturales.

El escenario (*Central Park* y alrededores), las posibilidades que ofrecía poder conducir, caminar, escalar por alguna que otra fachada y utilizar el fuego como nunca antes se había visto en un juego prometían horas de diversión para los amantes, si no del *Survival Horror*, por lo menos de las aventuras de misterio.

Pero todas esas promesas se han derrumbado como un frágil castillo de naipes al probar el título que nos ocupa. Toda la ambición de ***Alone In The Dark*** ha quedado desdibujada en un producto que no alcanza las cotas de calidad mínimas exigidas a un lanzamiento que se ha anunciado con tanto bombo y platillo. En **PlayStation 2** el nivel gráfico cae en errores garrafales como un *clipping* que funde el cuerpo de Carnby con la pared. O un frustrante sistema de detección que puede ocultar un saliente al que agarrarnos o un objeto imprescindible hasta que, por arte de magia, las coordenadas correctas coinciden con el movimiento del *DualShock*. La animación del protagonista es simple, parece como si le faltaran fotogramas, dándole un estilo de marioneta a sus movimientos.

Pero si nos centramos en los enemigos, la desilusión es total. No sólo por encontrarnos con docenas de clones, lo que resulta bastante evidente a la vista, sino, lo que es peor, porque todos tienen la Inteligencia Artificial de una ameba. En un parking te encontrarás con una serie de zombis deambulando. Si apuntas a uno, puedes dispararle tranquilamente hasta eliminarle, aunque en ocasiones reaccionan y se abalanzan sobre Carnby, pero sin seguir en ningún momento un patrón que te ponga en peligro.

Para colmo, la original idea de presentar el argumento como una serie de capítulos de una serie de televisión te permite jugar en cualquier nivel sin que tengas que seguir linealmente la historia. Al inicio de cada capítulo se hace un resumen de lo acontecido en el anterior para poner en situación al jugador. El problema de este esquema, es que si el juego te está sabiendo a poco, resultará muy tentador acudir al último capítulo para, por lo menos, ver cómo termina. Lo que devalúa aún más el valor de esta aventura.

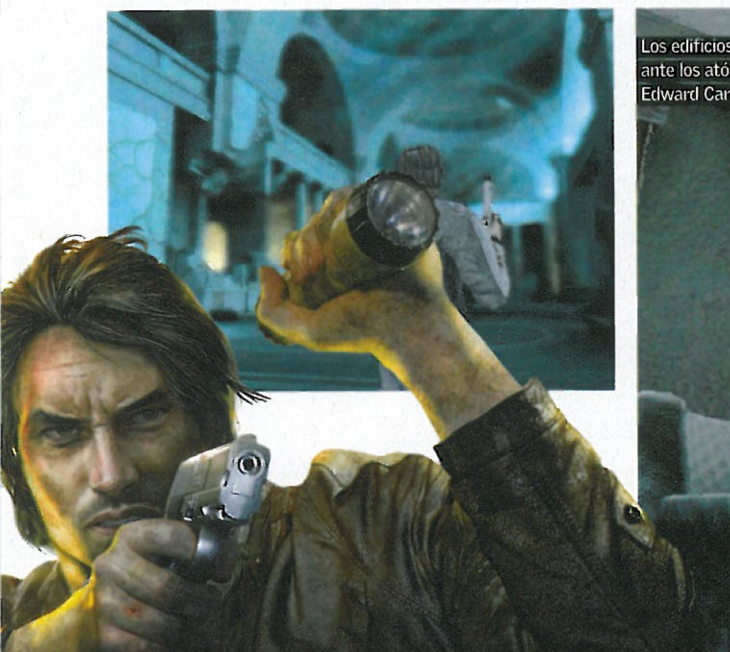
En resumen, si quieres pasar miedo, prueba con cualquier entrega de *Silent Hill*. Si lo que te gusta es la acción con cierto saborcillo a misterio, alucinarás con *Resident Evil 4*; para todo lo demás, ***Alone In The Dark***.

El ambicioso proyecto de Eden Studios había conseguido alentar la esperanza de un renacimiento de Edward Carnby





En Coche. Lo que podía haber sido una sucesión de persecuciones espectaculares por Manhattan, termina en una serie de carreras con un control muy básico del vehículo que en más de una ocasión nos puede traicionar.



Los edificios se desmoronan ante los atónitos ojos de Edward Carnby.



La salida puede encontrarse en los lugares más insospechados del escenario.



FUEGO, POR FAVOR. El fuego es un elemento clave en determinados escenarios de Alone In The Dark. Puedes apagarlo con un extintor (moviendo el stick analógico) o propagarlo haciendo que ardan sillas y otros cachivaches de madera.

evaluación



Una historia de engendros en Central Park con libertad de movimiento y gran variedad de posibilidades: conducir, luchar, resolver enigmas...



Un planteamiento tan atrayente tan sólo nos podía deparar una aventura digna de ser jugada con cariño. Sin embargo, nos hemos encontrado con un despropósito.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Animaciones y sistema de detección infernales y poca brillantez artística con enemigos repetidos.	De lo mejor del juego. Banda sonora de corte sinfónico con el misterio de las voces búlgaras.	Los problemas gráficos se unen a una Inteligencia Artificial plana de los enemigos. Nefasto.	No todos tendrán la paciencia de investigar cada capítulo. Con picotear algo, será suficiente.	Es una lástima que una saga con este nombre y legado, termine de esta forma en PlayStation 2.
6,3	8,5	6,0	6,1	6,5

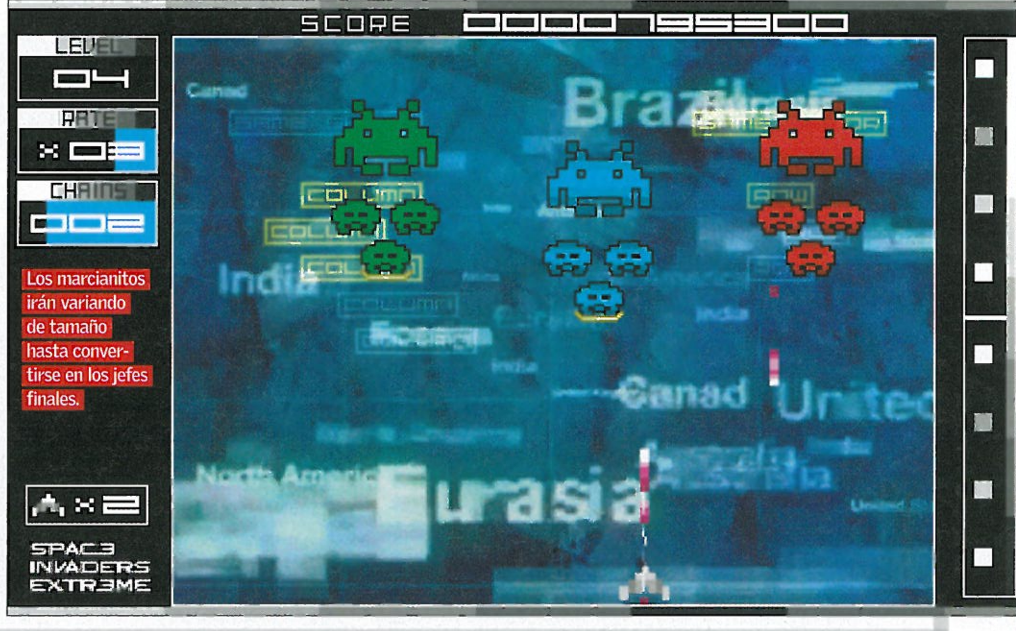




« Combos. Si cumples los objetivos dentro de las distintas fases podrás conseguir combos especiales o entrar en modo Fever, donde los puntos se multiplicarán de forma salvaje.







Los marcianitos irán variando de tamaño hasta convertirse en los jefes finales.



SPACE INVADERS EXTREME

El clásico más innovador



GÉNERO **ARCADE**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **TAITO**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.proein.es

SI YA SUELE ser difícil versionar cualquier gran clásico, mucho más complicado debe resultar tener que hacerlo con motivo de su 30 aniversario. Tan compleja misión es la que le ha tocado acometer a *Space Invaders Extreme*, y la buena noticia es que han logrado superar semejante reto. Lo más curioso es que lo han hecho conservando todo su espíritu y simbología... pero dinamitando casi por completo todo lo que siempre asociamos a la imagen del *arcade* de Taito. Suena raro, pero es así y va desde la puesta en escena, ahora más colorida y desconcertante, hasta la misma mecánica de juego, bastante más dinámica, variada y también mucho más caótica. Aunque *Space Invaders Extreme* siga siendo, básicamente, un simple juego de disparo, en esta ocasión todo es puro exceso y cambios constantes que terminan por convertirlo en un título completamente distinto. Los enemigos de siempre ahora modifican sus colores y tamaños hasta llegar a transformarse en temibles jefes finales de fase. Todo tiene más ritmo e intensidad, y seguro que a nadie le importará demasiado que el juego haya asimilado elementos de otros títulos como *Arkanoid, Galaga* o *Galaxian. Items* que potencian temporalmente los disparos, enemigos que descienden en formación... todo vale con tal de entretener.

Se trata de uno de los clásicos que mejor ha soportado tanto cambio. A veces nos parecerá un caos, pero la diversión está asegurada.

la alternativa



SPACE INVADERS EVOLUTION. Algo menos movido que éste, pero fue uno de los más innovadores.

evaluación

De todas las versiones del clásico es muy posible que ésta sea una de las más peculiares y, afortunadamente, también una de las más jugables. A veces no sabrás ni a qué juegas, pero tiene su encanto y engancha bastante.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,9	8,2	8,5	8,1	7,9	8,3

Gráficos: Hay tal profusión de elementos que es algo caótico... pero espectacular.

Jugabilidad: La jugabilidad de siempre con elementos de otros arcades como Arkanoid.

Multijugador: Cuenta con un modo para dos jugadores ad hoc, pero nada más multiplayer.



El personaje central está bastante conseguido. Lástima que la mayoría de las veces lo verás más alejado que en esta imagen.







Dispones de nueve versiones diferentes de La Masa, desbloqueables a medida que avanzas en el juego.



PS3

EL INCREÍBLE HULK

Es verde y está muy cabreado



GÉNERO **BEAT'EM-UP**
COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **EDGE OF REALITY**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
JUGADORES 
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ CASTELLANO**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
web.sega-europe.com/hulk/es/
16

TRES AÑOS después del espléndido *Ultimate Destruction*, aquí estamos de nuevo: con *Hulk* protagonizando otro *beat'em-up* de mecánica libre (lo que se dice un *sandbox* a guantazo limpio) en el que dar rienda suelta a su furia, con Manhattan como víctima. Tomando como inspiración la última película del gigante verde, los texanos **Edge Of Reality** han producido un juego mediocre a nivel gráfico (tratándose de una producción para **PS3**), pero que esconde un as bajo la manga: su mecánica consigue contagiar al jugador toda la taruguez de *Hulk*. Como si fueras un niño haciendo el asno con sus juguetes, recorrerás la Gran Manzana destrozando coches y edificios, caneando al ejército y lanzando transeúntes a 200 metros de distancia. Tranquilos, que después se levantan tan panchos (cualquier cosa es posible, con tal de evitar el PEGI +18). El arranque del juego es un tanto soso, pero a medida que se van completando retos y acumulando horas de juego, se incorporan nuevos movimientos a la masa verde, además de un buen puñado de extras (como personajes secretos). **Edge Of Reality** no ha hecho nada que no hubiera mostrado ya **Radical** en el mencionado *Ultimate Destruction*, pero este nuevo *Hulk* puede llegar a entretener a aquellos que busquen un *arcade* sencillito. Si buscas algo más profundo, te equivocas de juego y de superhéroe.

la alternativa



THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE D.
Aunque descatalogado, el juego de Radical sigue siendo una maravilla.

evaluación

Si disfrutaste en su día con el clásico Ultimate Destruction, aquí no encontrarás nada nuevo. Peleas en una ciudad abierta, destrucción a mansalva y una mecánica simple a más no poder.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,2	8,0	7,9	7,0	-	7,0	7,0
La PS3 puede dar mucho más de sí. Al menos se destruyen los escenarios.		Mecánica de simpleza absoluta. Controles y cámara fallan en ocasiones			No hace uso ni del disco duro ni del Sixaxis. Una verdadera pena.	

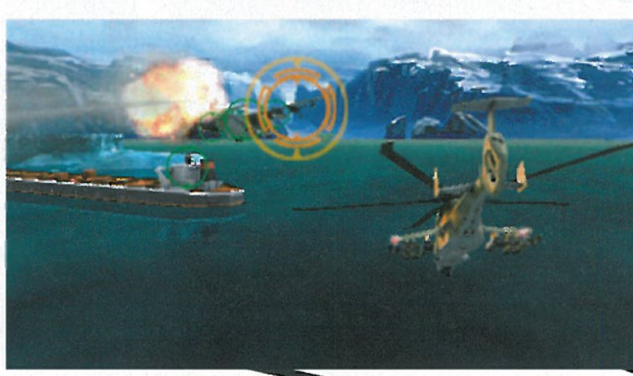

Cuentas con tres armas diferentes, pero la mejor con diferencia es el misil.











UN FUTURO ALTERNATIVO. Las principales potencias mundiales han caído y ahora el poder lo tiene el Consorcio, una corporación que gobierna con mano de hierro. Sin embargo, hay ciertos rebeldes (con menos recursos) que luchan por la libertad. ¿Os suena? La diferencia es que aquí hay helicópteros, no Jedis.

PSP

SUPER HIND

Combates aéreos muy básicos





GÉNERO **ARCADE AÉREO**
COMPAÑÍA **VIRGIN PLAY**
PROGRAMADOR **MOUNTAIN SHEEP**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
GRABAR PARTIDA **288 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
www.virginplay.es
7+

EL INTERÉS por los videojuegos cada vez está más generalizado y, gracias a ello, están apareciendo títulos con una jugabilidad que busca la diversión instantánea y sin complicaciones. Esto no es malo en absoluto, pero puede que los más jugones no encuentren muchos alicientes en juegos como *Super Hind*.

A lo largo de doce misiones, pilotarás un helicóptero de nueva generación con el que lucharás, en un principio, contra las fuerzas rebeldes que quieren acabar con tu corporación. Te irás encontrando con enemigos de todos los colores sobre tierra, mar y aire que te acecharán por todas partes. Además, deberás afrontar una serie de objetivos principales para pasar a la siguiente fase.

Acabar con los objetivos uno tras otro es la base de este título. Evidentemente, a los más experimentados se les hará algo simple. Y más aún si tenemos en cuenta que el control del avión es sólo horizontal, pues el vertical es automático en función del objetivo que tengas delante y de los obstáculos que haya por debajo. Por tanto, el jugador sólo tendrá que preocuparse por los misiles enemigos, ya que no existe peligro de colisión.

Pero que nadie piense que *Super Hind* es un juego fácil por su sencillez. Los enemigos tienen un gran arsenal y muy buena puntería, por lo que te obligarán a huir del escenario del combate en más de una ocasión con el fin de regenerar vida automáticamente. Incluso así, te verás mordiendo el polvo en más de una ocasión.



la alternativa



AFTER BURNER: BLACK FALCON
Tiene un planteamiento similar, pero es más largo y divertido.

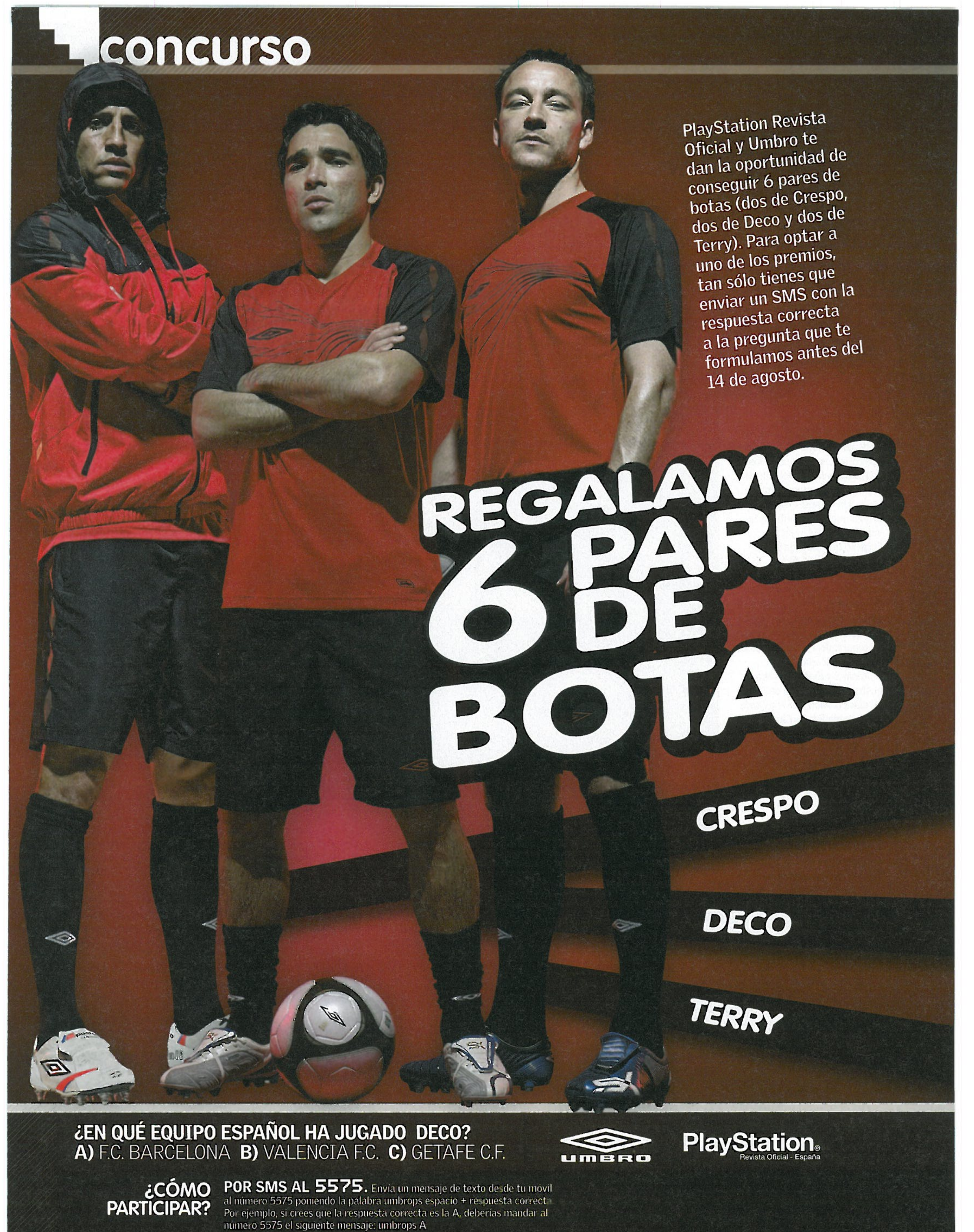
evaluación

Su mecánica se hace algo repetitiva y carece de rejugabilidad. Sin embargo, recuerda mucho al desarrollo de las recreativas clásicas. Si te gustan los arcades aéreos seguro que te lo pasas muy bien con Super Hind.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,2	7,5	7,5	7,0	-	7,3

Gráficos: Exceptuando los buenos efectos de las explosiones, no son de gran calidad.

Jugabilidad: Clásica y sencilla. Desde el primer minuto sabrás lo necesario para divertirte.


concurso
PlayStation Revista Oficial y Umbro te dan la oportunidad de conseguir 6 pares de botas (dos de Crespo, dos de Deco y dos de Terry). Para optar a uno de los premios, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 14 de agosto.
REGALAMOS 6 PARES DE BOTAS
CRESPO
DECO
TERRY
¿EN QUÉ EQUIPO ESPAÑOL HA JUGADO DECO?
A) F.C. BARCELONA B) VALENCIA F.C. C) GETAFE C.F.
UMBRO
PlayStation
Revista Oficial - España
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra umbrops espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: umbrops A
Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.

pasado perfecto

PS one

AÑO DE LANZAMIENTO

1996

RESIDENT EVIL

En marzo de 1996 **Biohazard** arrasaba en Japón. Sus zombis aterrorizaban a los usuarios de **PSone** mientras el sufrido público europeo esperaba su turno. Unos meses después, llegó a nuestras fronteras la versión PAL del juego.

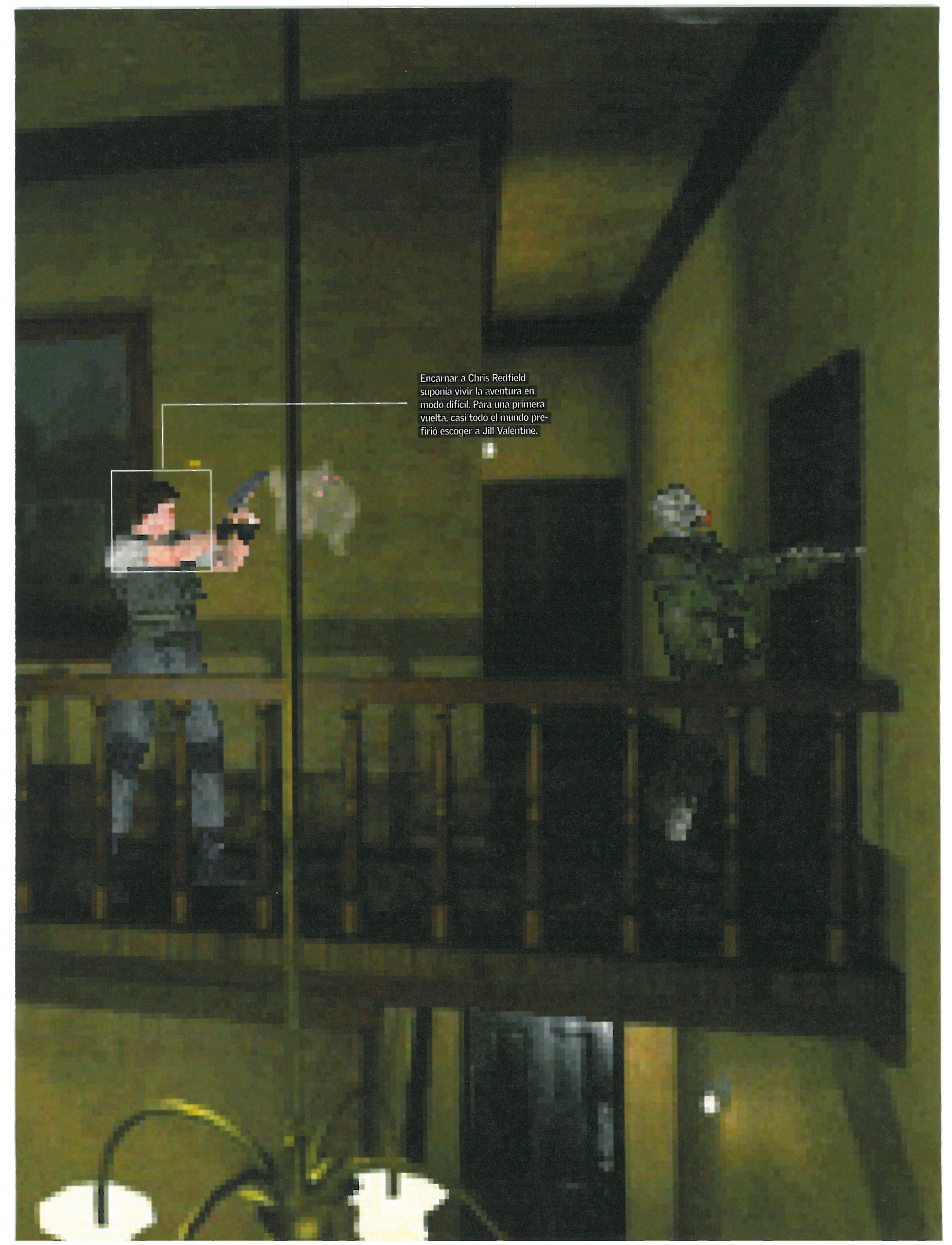
El genio que dio vida a ***Resident Evil***, Shinji Mikami, consiguió devolver a **Capcom** la gloria de tiempos pasados inaugurando un nuevo género, el *Survival Horror*, y una de las franquicias que más réditos le ha reportado a la compañía en la última década.

Resident Evil rescataba el gusto por el misterio de todo un clásico, *Alone In The Dark*, y lo combinaba con sustos de infarto, zombis que parecían sacados de una película de George A. Romero y otras criaturas infernales, para dar forma a una aventura que revolucionó la industria a finales de los 90.

Doce años después, nos seguimos emocionando al adentrarnos en aquella mansión perdida en *Raccoon Forest*.

Los zombis fueron la principal referencia como enemigos dentro de Resident Evil. Lentos y testarudos, nos dejaban con los nervios a flor de piel.

COMPAÑÍA
CAPCOM
DESARROLLADOR
CAPCOM
GÉNERO
SURVIVAL HORROR
JUGADORES
1



Encarnar a Chris Redfield suponía vivir la aventura en modo difícil. Para una primera vuelta, casi todo el mundo prefirió escoger a Jill Valentine.



Aunque LucasArts aún no ha desvelado su verdadero nombre, al protagonista del juego se le conoce como Starkiller.

STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA

PS3 PS2 PSP

¿ESTÁS PREPARADO PARA ENFRENTARTE A TU PROPIO LADO OSCURO?

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
Uno de los títulos que más dará que hablar este otoño, y no sólo entre los fans de la Guerra de las Galaxias.

A LA VENTA EN septiembre

Ya nos lo advertía el maestro Yoda en *El Imperio Contraataca*: «el Lado Oscuro es seductor». Y muy divertido, añadimos nosotros, por lo que hemos podido comprobar en la versión *alpha* de ***SW: El Poder De La Fuerza***. En septiembre llegará a las tiendas esta ambiciosa producción para **PS3**, **PS2** y **PSP**, que nos pondrá en la piel del aprendiz secreto de Darth Vader. De momento, **LucasArts** no ha desvelado su nombre (en la Red se le ha apodado *Starkiller*, como guiño al primer borrador del guión de *Star Wars*), pero ya le hemos visto desplegar todas las oscuras habilidades de los *Sith* frente a soldados imperiales, *wookies*, *jedis* y rebeldes. La necesidad de ocultar su existencia ante el Emperador y el resto del Imperio, obliga a *Starkiller* a no dejar un solo testigo vivo allá por donde pasa, para regocijo del jugador que asiste pasmado a un espectáculo gráfico apabullante, producto de la combinación de tres tecnologías: *Euphoria*, *DMM* y *Havoc*. La primera se encarga de dotar a los enemigos de reacciones humanas: pánico, reflejos, inteligencia. Utiliza la fuerza con un enemigo, hazlo volar por el aire y verás cómo, presa del pánico, intenta agarrarse a lo que tenga más cerca. El motor físico *DMM* (*Digital Molecular Matter*) logra que cada elemento del escenario reaccione ante nuestras acciones como lo haría en la vida real: la madera se astilla y el acero se tuerce, siempre de manera diferente. *Havoc* gestiona la gravedad de los objetos, una función crucial cuando se controla a un aprendiz *Sith* capaz de levantar un *Tie-Fighter* en el aire y de causar explosiones en cadena con un simple gesto de la mano.

El «tapado» de Darth Vader

Héroe (o más bien villano) de una historia situada cronológicamente entre los *Episodios III* y *IV* de *SW*, *Starkiller* es un embajador de la destrucción, un maestro del sable láser, la estrella de un proyecto que comenzó a fraguarse en 2005 y que tendrá su extensión en cómics, novelas y juguetes. De momento, ha conseguido borrar de nuestro corazón cualquier vestigio de bondad, mientras asfixiamos *stormtroopers* y entablamos duelos a muerte contra *Jedis* (en los que además no faltan los *QTE*). ¿Estás preparado para enfrentarte a tu lado oscuro?

COMPAÑÍA **LUCASARTS** | DESARROLLADOR **LUCASARTS/KROME ST.** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 (PS3) 1 x4 (PSP) | www.theforceunleashed.com



De versiones y exclusivas.

Dado que no puede competir con el cóctel de tecnologías (Euphoria, DMM, Havoc) de PS3, las versiones PS2 y PSP incorporarán contenidos exclusivos. La portátil cuenta con 5 misiones históricas (entre ellas, encarnar a Vader en Bespin).

Eso es tener chispa. Entre las muchas habilidades que posee Starkiller se cuenta la de lanzar rayos con las manos. El Emperador Palpatine es un artista en estas lides.

claves

1 La moda de los QTE (Quick Time Events) también llega al universo Star Wars. Tendrás que pulsar determinados botones en momentos puntuales si quieres conservar tu pellejo Sith.

2 Vader toma bajo su protección a Starkiller, hijo de un Jedi que acaba de matar durante un ataque a Kashyyyk. La ley Sith le impide tomar un aprendiz, así que lo hace a escondidas del Emperador.

VERSIÓN BETA

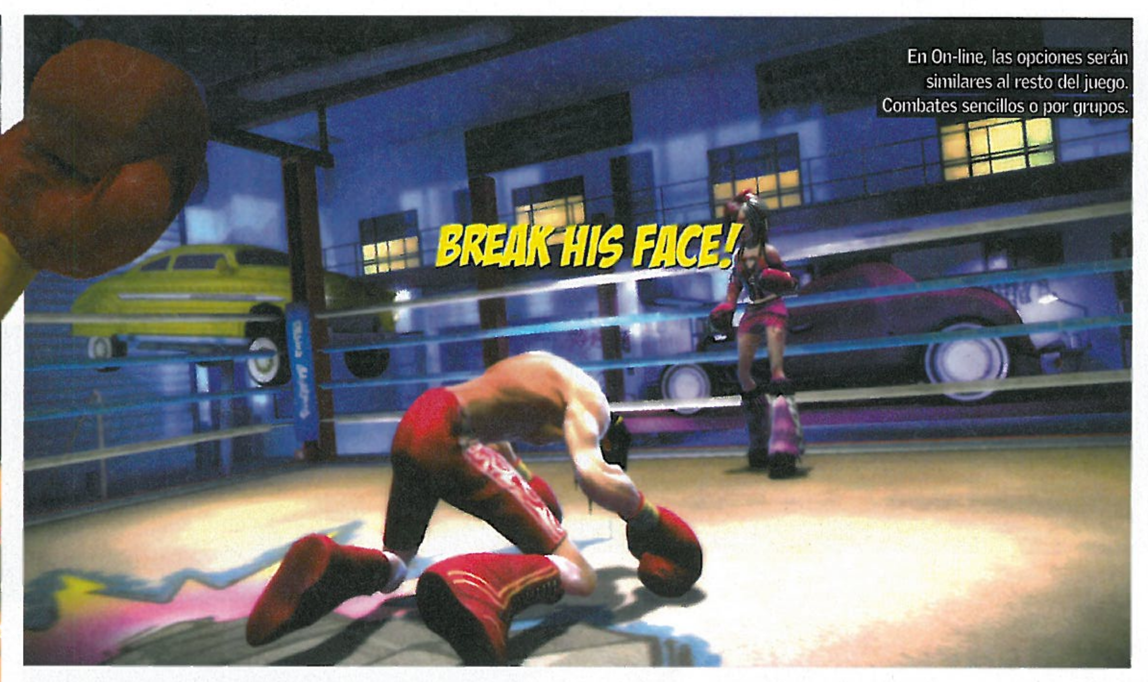
Las animaciones faciales son de lo mejor del juego, casi de dibujo animado. Se nota la influencia del cómic.

FACEBREAKER PS3

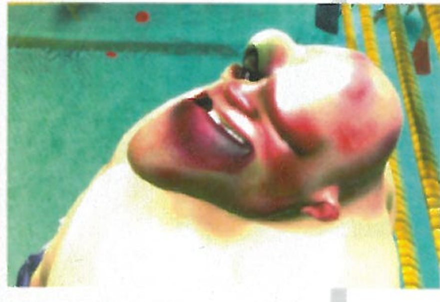
OLVÍDATE DEL BOXEO TRADICIONAL. AQUÍ NO HAY NINGÚN ENTRENADOR QUE TIRE LA TOALLA, ASÍ QUE LO MEJOR QUE PUEDES HACER ES ROMPER CARAS...







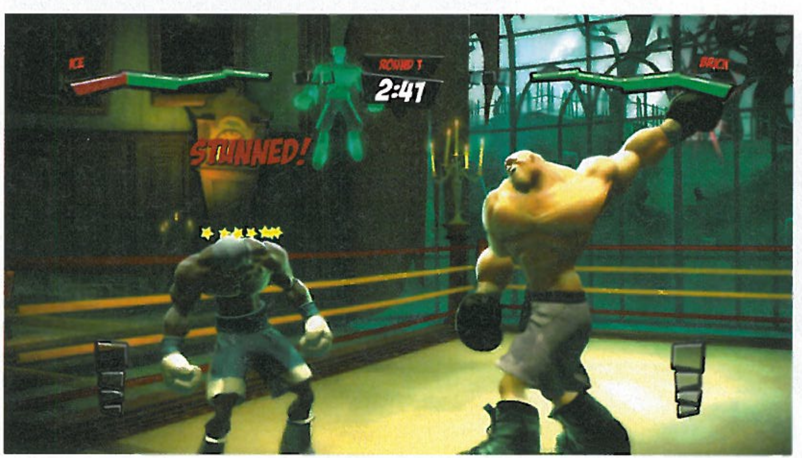
En On-line, las opciones serán similares al resto del juego. Combates sencillos o por grupos.

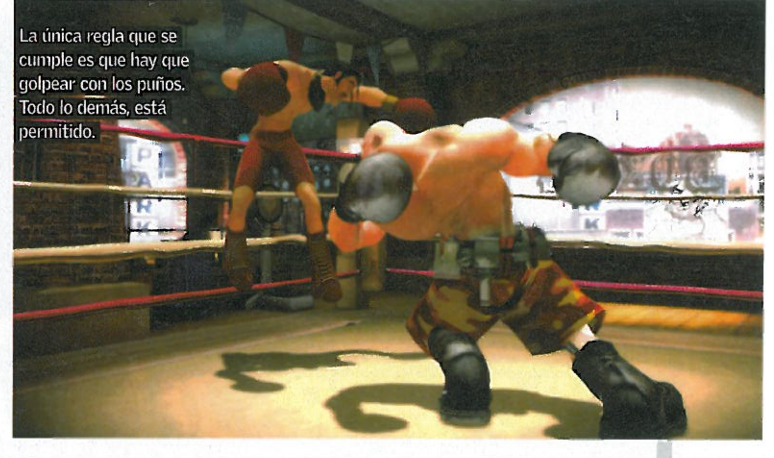




Deformaciones.

En FaceBreaker los golpes se notan mucho. Con cada impacto que recibas, tu rostro se deformará. En la foto superior, un ejemplo de cómo puedes quedar.




La única regla que se cumple es que hay que golpear con los puños. Todo lo demás, está permitido.

PRIMERA IMPRESIÓN



WIKI

Lo nuevo de EA Sports Freestyle tiene buena pinta, aunque quizá a los más ortodoxos de la lucha se les haga corto y demasiado sencillo.

Muy lejos de las premisas de otros juegos de boxeo como *Fight Night*, ***FaceBreaker*** presenta una estética desenfadada y una jugabilidad frenética que no da descanso en ningún momento.

El nuevo título de **EA Sports Freestyle** se acerca a **PlayStation 3** con un propósito claro: divertir sin complejos y de manera sencilla. Para ello, se ha alejado de los *combos* múltiples y ha dado todo el protagonismo a los golpes sencillos... quizá demasiado. Ni siquiera utilizarás todo el *pad*: puño alto, bajo, gancho y defensa, además de agarrar al rival y alejarle de ti. No verás nada parecido a los movimientos laterales con el *joystick* derecho de *Figh Night*. Sin embargo, sí hay combinaciones para dar variedad al juego, aunque nunca llegarán a más de tres botones y son fáciles de memorizar. Todo ello a una velocidad endiablada, con un rival soltando el brazo a la mínima mientras te afanas en defenderte.

Con el fin de alejarse de otros títulos de peleas, donde al final lo que prima es aporrear el mando, ***FaceBreaker*** incluye un curioso sistema de contraataques, en el que lo que importa es pulsar el botón adecuado en el momento preciso.

A LA VENTA EN septiembre

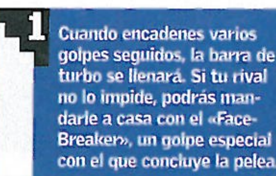
Sin embargo, no todo podía ser tan bonito... El punto negativo es la escasez de modos de juego y lo repetitivo que se pueden hacer a largo plazo, debido también a la sencillez de sus controles y a sus pocos luchadores. En cuanto le cojas el tranquillo ya no habrá ningún tipo de secreto.

Por otra parte, el apartado gráfico es una de sus mayores virtudes, con una estética de cómic y unos diseños que, sin ser muy originales, consiguen ser bastante expresivos. Representan a doce personajes estereotipados: desde el fuerte y tonto al *latin lover*.

COMPAÑÍA **EA SPORTS FREESTYLE** | DESARROLLADOR **EA CANADA** | DISTRIBUIDOR **EA** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES **x6** | www.easports.com/facebreaker/

claves

1 Cuando encadenes varios golpes seguidos, la barra de turbo se llenará. Si tu rival no lo impide, podrás mandarle a casa con el «FaceBreaker», un golpe especial con el que concluye la pelea.





2 El modo principal se llama «Brawl For It All». En él tendrás que conseguir los cuatro cinturones de campeón derrotando a tus oponentes en una serie de combates convencionales.



VERSIÓN BETA

Situaciones. El juego te enfrentará al ejército alemán en las más diversas situaciones: misiones de sigilo, francotirador, asalto nocturno, defensa en campo abierto, ataque bajo un auténtico diluvio...

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

PS3

COMPAÑÍA **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **GEARBOX**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES
x24
www.brothersinarmsgame.com

GEARBOX DA UNA NUEVA VUELTA DE TUERCA A LOS SHOOTER BÉLICOS BASADOS EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Uno de los *shooters* más originales de la generación de los 128 *bits* da al fin el salto a la nueva generación. A pesar de la gran oferta que hay de este género, no tendrá muy difícil destacar por encima de los títulos más «normalitos» gracias a varias novedades en su desarrollo y aspecto. **Gearbox** ha conseguido reunir en un solo título lo mejor de este tipo de juegos: ***Hell's Highway*** recupera el sistema de juego en equipo y la posibilidad de dar órdenes a los compañeros, incluye elementos jugables como la posibilidad de ocultarse tras un objeto o pared (cambiando la perspectiva a tercera persona de forma automática), y hasta un espectacular *Bullet Time* ocasional que adorna de forma espectacular los momentos de más acción.

Si lanzas una granada a un grupo de soldados sin ser visto, si consigues realizar un certero disparo a una gran distancia... la acción se ralentizará y la cámara hará un *zoom* sobre tu objetivo, mostrando los resultados con gran crudeza, pero sin exagerarlos al extremo (como ocurría con la saga *Soldier Of Fortune*). El modo Historia de esta nueva entrega de *Brothers In Arms* pondrá a prueba tu habilidad en todo tipo de situaciones: avanzando de forma sigilosa, atacando al enemigo en medio de la noche, haciendo uso de vehículos, utilizando diferentes armas (incluidas las de los enemigos)...

Y además, por si esto fuera poco, ***Hell's Highway*** incluirá un modo multijugador On-line para un total de 24 jugadores simultáneos.





DOC
El título de Gearbox nos ha sorprendido gratamente con todos sus elementos jugables. Sin duda, destacará en el género.



claves

1 Al igual que en Rainbow Six: Vegas, podrás pegarte a una pared o a un obstáculo pulsando un botón, con lo que la perspectiva pasará a ser en tercera persona.



2 En contadas ocasiones, ciertas acciones puntuales (como un certero disparo a la cabeza a gran distancia o el uso inteligente de explosivos) harán que se ralentice la acción a lo Bullet Time.









NUEVOS PERSONAJES.
Junto a míticos luchadores como Mitsurugi, Sigfried o Ivy (a la derecha) en Soul Calibur IV tendrás a tu disposición personajes totalmente nuevos como Hilde o Amgol, y viejos conocidos de otras sagas como Darth Vader y «el aprendiz», salido de El Poder De La Fuerza.





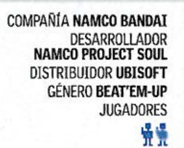


SOUL CALIBUR IV

PS3

EL MÍTICO BEAT'EM-UP DE NAMCO MUESTRA SU «LADO OSCURO»

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **NAMCO PROJECT SOUL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
JUGADORES



www.soulcalibur.com

PRIMERA IMPRESIÓN



DOC
Sus posibilidades y motor gráfico lo convertirán en auténtico referente del género en PlayStation 3; tiempo al tiempo.

Contra todo pronóstico, la primera saga de lucha de **Namco** en llegar a la nueva generación es *Soul Calibur*. Sorprendentemente, gana a *Tekken 6*, principalmente porque el *beat'em-up* de Law, Paul y compañía aún sigue cosechando éxitos en los recreativos (sobre todo) nipones.

Soul Calibur IV llega a ***PlayStation 3*** sin hacer mucho ruido, pero haciendo gala de una lista de novedades gráficas y jugables que harán las delicias de los seguidores de la saga y, sobre todo, de los aficionados a los buenos *beat'em-up*. Y es que, su impredecible desarrollo (los «machaca-botones» siempre han tenido ventaja) ha dado paso a un sistema de lucha más refinado.

Entre sus innovaciones jugables destaca la posibilidad de romper la defensa del oponente (y con ella, parte de su armadura) si éste se defiende constantemente. Como complemento, **Project Soul** ha incluido un nuevo movimiento especial que sólo podrás ejecutar si rompes por segunda vez la defensa enemiga, y que éste acabará con toda su energía directamente.

En lo que a opciones y posibilidades se refiere, ***Soul Calibur IV*** incluirá todos los modos de juego de la anterior entrega, entre ellos, un mejorado editor de personaje. Y, como suculento extra, permitirá tomar parte en combates a través de Internet.

Como se puede observar en las pantallas, el motor gráfico de ***Soul Calibur IV*** es potentísimo y muestra un gran nivel de detalle que, como de costumbre, se acentúa en el caso de los personajes femeninos y de los luchadores extra; el detalle con el que han dotado a Darth Vader es espectacular.

Seguimos prefiriendo *Tekken 6*, pero gracias a ***Soul Calibur IV*** la espera será mucho más amena.

A LA VENTA EL 30 de julio

claves

1 El lado oscuro de la fuerza está muy presente en SCIV, ya que te permitirá jugar con dos personajes de Star Wars: el aprendiz protagonista de El Poder De La Fuerza y nada menos que Darth Vader.



2 Si abusas en exceso de la defensa, el oponente destruirá tu armadura, haciéndote más vulnerable y modificando el aspecto de tu luchador, que quedará bastante más expuesto.



VERSIÓN BETA



No es la primera vez que vemos Metal Slug en PSP. Aquí sólo tenemos el primero.

Sin 16:9. Hubiera estado bien adaptar el título a la vista panorámica de PSP como se ha hecho en otras adaptaciones. Sin embargo, se ha optado por mantener las 4:3 tradicionales.







TODOS LOS JUEGOS

- Metal Slug
- Neo Turf Masters
- Samurai Shodown
- Sengoku
- Shock Troopers
- Super Side Kicks 3
- King Of Fighters 94
- Top Hunter
- Art Of Fighting
- BaseballStars 2
- Burning Fight
- Fatal Fury KOF
- King Of The Monsters
- Last Resort
- Magician Lord
- World Heroes

SNK ARCADE CLASSICS VOLUMEN 1

RECORDANDO NUESTRA JUVENTUD/INFANCIA CON DIECISÉIS GRANDES CLÁSICOS...



COMPAÑÍA **IGNITION**
DESARROLLADOR **SNK PLAYMORE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **ARCADE**
JUGADORES

www.ignitionent.com/snkclassics/

Hay dos cosas en la vida que permanecen inmutables a lo largo del tiempo, Marujita Díaz y los juegos clásicos. De la primera, mejor no hablamos; los segundos, siguen divirtiendo como el primer día. Es el caso de esta recopilación de títulos de *Neo-Geo*: en total dieciséis. Algunos te sonarán por la gran presencia que tuvieron en los años dorados de los salones, como *Metal Slug* o *Super Side Kicks 3: The Next Glory*. Pero otros, por el contrario, lo jugarás por primera vez, como es el caso de *Magician Lord* o *King Of The Monsters*, menos famosos en Occidente. No obstante, merece la pena profundizar en ellos.

Todos los títulos se presentan de manera idéntica a como los podíamos ver hace años, con sus tiempos limitados en los menús, la música, los *game overs* y los *insert coins*; tan sólo nos falta precisamente eso, la ranurita para meter la moneda. Se incluyen algunas novedades, aunque no en términos jugables. La primera de ellas es la inclusión de logros (ocho por título), que motivarán al jugador para completarlos al cien por cien. La segunda es la posibilidad multijugador, idéntico al de toda la vida aunque vía *Wi-Fi*. Los únicos puntos negativos son el excesivo tiempo de las cargas y, sobre todo, un número demasiado elevado de juegos de lucha. En total son diez de los dieciséis entre *beat'em-ups* y lucha convencional y, aunque no tienen nada que ver los unos con los otros, se terminan haciendo un poco repetitivos si no eres muy amante de este género. Se podrían haber añadido otros, como el legendario *Trash Rally*, que hubieran dado más variedad a este primer volumen de clásicos SNK.

PRIMERA IMPRESIÓN

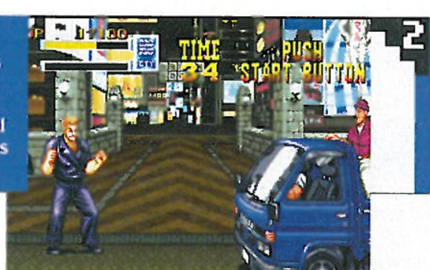


WIKI
Éste título será imprescindible para los amantes de los clásicos arcade. Si no te gustan los juegos de lucha lo pasarás mal...



claves

1 Incluso la distribución de los botones es como en las recreativas. En la mayoría de los juegos utilizarás los cuatro botones clásicos del mando de Neo Geo, además del joystick.



2 El género de la lucha es el más representado en esta colección. Sin embargo, la mayoría ofrecen experiencias diferentes. Poco tiene que ver este King Of The Monsters con Fatal Fury...



Consigue una caja metálica +
libreto de combos + DVD bonus al comprar...
Soul Calibur IV



Exclusiva GAME

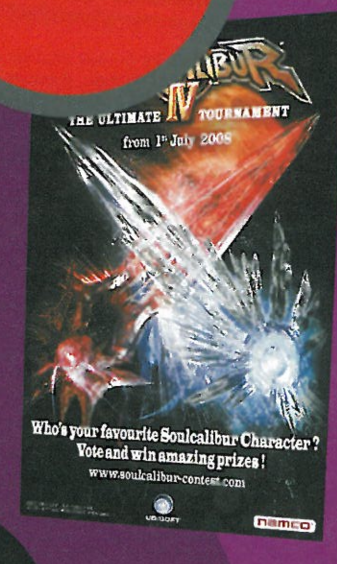
+

gratis









Promoción limitada a 500 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.





Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Adaptaciones de juegos antiguos sin novedades

ÓSCAR LÓPEZ.
VÍA E-MAIL.

Mi crítica va dirigida a juegos como el que se sortea en este número de la revista, *Quake Wars*. Espero que el hecho de hacer una crítica a dicho juego no influya en el sorteo.

Creo que no se pueden adaptar juegos con 1 ó 2 años de antigüedad a una consola de nueva generación sin añadir novedades, ni mejorar los gráficos (hace uno o dos años estarían bien, pero a día de hoy no). *F.E.A.R y Overlord Raising Hell* son juegos muy buenos, pero los gráficos no están a la altura de **PS3**, y a *Quake Wars* le pasa lo mismo. Mi conclusion es que las adaptaciones de juegos antiguos, sobre todo de PC, se han de hacer a partir de cero para que estén a la altura de estos tiempos.

Es una pena que títulos tan buenos y divertidos como los que he mencionado no tengan gráficos a la altura de **PlayStation 3**.



Siren Blood Curse. Al fin llega un Survival Horror en condiciones a PlayStation 3.

Una de miedo, por favor

CRISTIAN RODRÍGUEZ.
VÍA E-MAIL.

Se acerca el verano, las horas libres, las noches interminables y, para qué negarlo, las horas delante de nuestra **PS3**. Ahora que el catálogo de la bestia negra de **Sony** está prácticamente completo, empezamos a disfrutarla, aunque no al máximo... pues todavía quedan géneros sin explotar. ¿Recordáis el magnífico *Silent Hill 4*, donde el agobio y la tensión hacían acto de presencia nada más coger el mando? Eso es lo que, personalmente, hecho en falta en esta consola. Necesito sudores fríos (y no tan fríos) recorriendo mi nuca, sustos al chocar el viento contra la ventana, mirar atentamente la habitación y creer que se ha movido algo...

Los bombazos se acercan: sagas reconocidas como *Silent Hill, Resident Evil* y *Forbidden Siren;* sagas que quieren redimirse, como *Alone In The Dark*; nuevas y prometedoras franquicias como *Dead Space;* y juegos para la ocasión, como *Alien*. Me alegra ver que este género se acerca a **PlayStation 3** y que dentro de poco las facturas de la luz van a estar por los cielos, y no por jugar mucho...

¡Más variedad, por favor!

JULIO J. GAMERO LOPERA.
VÍA E-MAIL.

Disparos, disparos y disparos. ¿Es que **PlayStation 3** ha sido sólo creada para los seguidores de los *shooters* y los juegos de aventuras/accion? A mí personalmente me encantan las aventuras de acción y los shooters, pero un poco de variedad, por favor. A la gente también le gustan los juegos de rol, de estrategia, de deportes etc. Y no vale cualquier «juegucho» que no va a ninguna parte; pues, a excepción de *Metal Gear Solid 4, GTA IV* y alguno que otro más, todo han sido decepciones, como *PES 2008* o *HAZE*.

Espero que con esta carta haya ayudado a entender a los desarrolladores de videojuegos de **PS3** que deben hacer un poco más de variedad, para que no sólo unos cuantos disfruten de esta maravilla de la tecnología.

«¿Donde están los RPG, la estrategia, los deportes... para PS3?»

La evolución del videojuego

GASTÓN BERMÚDEZ.
VÍA E-MAIL.

En estos días de consolas de séptima generación, gráficos 3D y mandos inalámbricos, me parece increíble que la palabra que define a los videojuegos sea la misma que definía a aquellos programas de 2 dimensiones que amenizaban nuestras tardes, y que no soltábamos hasta lograr al menos los 100.000 puntos (o que la consola se sobrecalentase).

Ahora, los videojuegos son totalmente diferentes. Al menos a mí, los actuales no me transmiten las

fotomatón



Juan Martínez tiene lo mejor de lo mejor, y ya no sabe a qué jugar. Bueno, en esa foto falta uno de los grandes: GTA4.

La habilidad de Julio Fernández con el aerógrafo no tiene límites; en la foto, su casco de moto, con Kratos.



El Récord del mes

Abner Montesinos no sólo ha conseguido completar MGS4 en nivel Big Boss; además, lo ha hecho en 5 horas. ¡Monstruo!





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Enemy Territory: Quake Wars de PS3!



¡¡REGALAMOS 5 BEIJING 2008 DE PLAYSTATION 3!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Beijing 2008 para PlayStation 3!

mismas sensaciones. Ahora, ya no se me acelera el corazón cada vez que llego a un jefe final. Se han perdido valores que caracterizaban a los videojuegos. Se han perdido los conceptos de «score», «vidas», «inmunidad»... ¿Qué juego actual cuenta tus puntos? ¿En cuál corres el riesgo de volver a empezar desde el comienzo si pierdes las cuatro vidas que te quedan? ¿En cuál puedes eliminar a un enemigo con sólo saltar en él? ¿Cuál fue el último? ¿Puede ser *Crash Bandicoot*?

Señores, estamos perdiendo el rumbo. Les recomiendo que rescaten del olvido sus viejas videoconsolas y jueguen un rato, verán entonces de qué les hablo. Yo ya tengo mi pequeña, pero grande, *MegaDrive* junto a mi grande, pero pequeña, PlayStation 3; y, personalmente, me da pena comparar el gran *Sonic 2* con el «caro» *Assassin's Creed*.



«Una adaptación tiene que estar a la altura de los tiempos actuales»





EL TEMA DEL MES
¿QUÉ OPINAS DE LOS «CROSSOVERS» EN LOS JUEGOS?

Me parece una iniciativa fabulosa

GERARD GUIXÉ. VÍA E-MAIL.
Los personajes invitados me parecen una iniciativa fabulosa; nunca olvidaré cuando al acabar un juego de argumento serio te daban la opción de rejugarlo: cualquier tontería te daba ánimos para jugar y jugar sin parar.

Así pues, he de decir que estos personajes atraen a clientes, *fans* y aficionados de Darth Vader (en el caso de *Soul Calibur IV*, claro). Hacen que se interesen por el juego y, posiblemente (si es de su agrado), acaben aficionándose a dicha saga, *Soul Calibur*.

Cambiando de tema y respondiendo a la segunda pregunta, me encantaría que algún juego homenajeara al ya jubilado Solid Snake. En mi opinión, se lo merece. También pido a las compañías y desarrolladores de videojuegos que, por favor, inserten unas cuantas «paridas» extras en sus juegos, pues siempre te alegran el día.

De lo que se trata es de captar usuarios diferentes



ANTONIO VILLAR PRETO. VALENCIA.
Lo de meter al bueno de Annakin en *Soul Calibur* me parece, más que un detalle simpático, un pegote de mucho cuidado. Porque si el objetivo es que, además de mamporros, haya una historia detrás, a ver cómo demonios lo hacemos para integrar a Darth Vader en ella. Está claro que de lo que se trata es de captar usuarios diferentes; en este caso, fanáticos coleccionistas de *Star Wars*.

Y es que esto de los *crossovers* es lo que tiene. Todos los que se me vienen a la cabeza son de lucha (*Street Fighter/X-Men*, el anunciado *Mortal Kombat/DC*...). Y más allá de ver a tus héroes favoritos partiendo la crisma al vecino, no creo que haya ningún otro aliciente, puesto que no influyen realmente en la mecánica del juego. Unos gráficos vistosos, unas licencias de relumbrón (que, por supuesto, acabamos pagando los jugadores) y, hala, a vender miles de copias sin hacer un excesivo gasto de talento o ingenio.

Creo que lo de los *crossovers* tendría más miga si, además de los personajes, se cruzasen los géneros de las franquicias originales. De esa mezcla creo que sería posible que aparecieran juegos bastante más interesantes.

Propongo un título: *Tom Clancy's Rainbow Six: Raccoon City*. Ojalá alguien se atreviera. ¡Yo lo compraría!

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 92.
«Ahora que se aproxima el lanzamiento de Guitar Hero 4, ¿qué juego musical prefieres? ¿qué instrumento echas de menos?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



TOP SPIN 3
CARLOS ALBA PONCE.
VÍA E-MAIL.
Juegazo en toda regla para los amantes del tenis y para los que no les guste tanto. Tiene unos movimientos muy fluidos y mucho realismo en los golpes, no como en otros juegos en los que la bola va sola. Gráficos buenos y una dinámica que engancha a cualquiera que lo pruebe.

9



METAL GEAR SOLID 4
ERNESTO FERNÁNDEZ
VÍA E-MAIL



Gráficos de infarto, sonido ambiental genial (voces en inglés), la mejor historia jamás creada para un videojuego, gran jugabilidad (tiene muchos controles, la IA es espectacular). Puedes personalizar las armas, comprarlas, camuflarte... Una obra maestra del mundo del videojuego.

9,9



BATTLEFIELD: B.C.
IVÁN FAUS LÓPEZ
VÍA E-MAIL.
Sus gráficos son impactantes, que junto a la alta definición que aporta PS3, ofrecen una jugabilidad jamás vista en el género. Su modo On-line (de hasta 24 jugadores) es impresionante. Aunque sólo ofrezca una modalidad de juego en red, no creo que pueda parar de jugar.

10

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Al fin ha llegado la actualización que todos estábamos esperando para PS3. La versión 2.41 de firmware ya está disponible, y te permitirá acceder al XMB desde dentro de un juego y competir con tus amigos por conseguir trofeos.

Survival Horror para PlayStation Portable

Hola, me llamo Carlos y me gustaría que me resolvierais unas cuantas dudas:
1 Acabo de terminar *Silent Hill Origins*, ¿qué otro juego para PSP de este tipo me recomendáis?
2 ¿Son ciertos los rumores sobre la posible salida de un *Saint Seiya* (*Caballeros Del Zodiaco*) para PlayStation Portable?
3 ¿Se sabe algo sobre si va a salir algún *Dragon Quest* o *Kingdom Hearts* para PSP?
4 ¿Existe algún juego de la saga *Evangelion* para PSP? He encontrado uno, pero está en japonés...
CARLOS JIMÉNEZ, VÍA E-MAIL.

Uncharted. Naughty Dog ha confirmado el desarrollo de la segunda entrega del juego.

1 Es muy posible que ya hayas completado el mejor *Survival Horror* para **PSP**. Además, el género como tal sólo está representado por el título de **Konami**. Si quieres sentir algo de miedo con tu portátil, te recomendamos *Infected*, *Manhunt 2* o, directamente, que esperes a que aparezca alguna de las entregas de *Resident Evil*. O el primer *Silent Hill* en la *PlayStation Store*, para descargarlo a tu **PS3** y jugarlo después en **PSP**.
2 Tras sus andaduras en **PS2**, parece que los *Caballeros Del Zodiaco* se van a tomar un descanso, ya que por ahora no hay nada en desarrollo ni para **PSP** ni para ninguna otra consola.
3 En lo que respecta a *Dragon Quest*, a parte de mil rumores que dicen que la nueva entrega será exclusiva para **PSP** (que no son muy fundados, por cierto), lo único que encontrarás, y además en japonés, es *Dragon Quest & Final Fantasy In Itadaki Street Portable*: un juego de tablero. Con *Kingdom Hearts* tendremos más suerte, ya que *Square Enix* está dando las últimas pinceladas a *KH: Birth By Sleep*, una entrega de la saga creada en exclusiva para **PSP**.
4 Suponemos que con esa versión japonesa que mencionas te estás refiriendo a *Neon Genesis Evangelion: Another Cases*. Pues te confirmamos que es el único *Evangelion* para **PlayStation Portable** y que es muy complicado que dé el salto fuera del mercado japonés.

¿Goku o Solid Snake?

Hola, me llamo Jonathan y tengo una duda:
1 ¿Qué me recomendaríais: *Metal Gear Solid 4* o *Dragon Ball Z Burst Limit*?
JONATHAN COUTO, VÍA E-MAIL.

1 Sólo en el caso de que odies a Solid Snake con todas tus fuerzas y de que únicamente vivas por y para la serie de animación de Akira Toriyama te recomendaríamos *Dragon Ball Z* por encima del que para muchos ya es el mejor juego de **PS3**: *Metal Gear Solid 4*.

Uncharted 2

Hola, me llamo Dani. Ahí va mi pregunta:
1 ¿Habrá segunda parte de *Uncharted*?
DANIEL VALVERDE, VÍA E-MAIL.

1 **Naughty Dog** ha confirmado que *Uncharted 2* está ya en desarrollo.

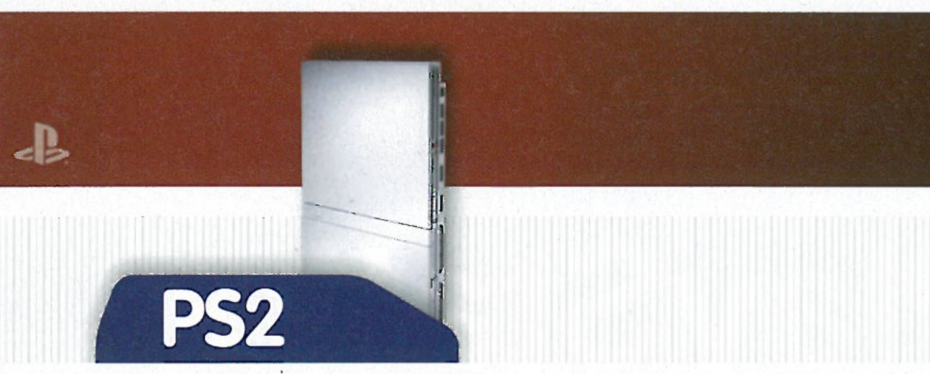




Ruido de los ventiladores de PS3.

Un saludo para todos los que hacéis la revista. ¿Es normal que los ventiladores de mi PlayStation 3 hagan mucho ruido? No ha pasado nada grave, pero nunca se sabe...
EDUARDO FDZ., VÍA E-MAIL.
Los ventiladores de la consola regulan su velocidad de forma automática dependiendo del calor que esté generando la consola; así, si la temperatura del sistema llega a un nivel más alto de lo normal, los ventiladores aumentan su velocidad (y, por consiguiente, el ruido que producen) para disipar más calor y mantener la consola funcionando sin problemas de sobrecalentamiento. Lógicamente, el calor del verano hará trabajar más de lo normal los ventiladores; no olvides poner tu **PS3** en un lugar bien ventilado para favorecer el flujo de aire. ¡Ni se te ocurra «encajonarla» en un mueble!







CEL SHADING DE LUJO...



¿GENTE NORMAL?
PERSONA 4
(ATLUS)
Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero si todo va bien será el último gran juego que reciba PS2. Y, al menos gráficamente, se despedirá por todo lo alto.



DE ANIME
DRAGON BALL: BUDOKAI TENKAICHI 3
(BANDAI NAMCO)
Uno de los mejores Dragon Ball de la historia y el que más personajes tiene. Y todos recreados con un gran cel shading.



EL DE MÁS CALIDAD
ROGUE GALAXY
(SONY C.E.)
Es considerado por muchos como el que mejor cel shading presenta en PS2, al menos hasta que llegue Persona 4. Veremos quién se lleva el gato al agua.



1 ↑ PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami **44,95€.** +3 años JUGADO ☐




2 ↓ ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix **39,95€.** +12 años JUGADO ☐




3 = SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. **29,95€.** +18 años JUGADO ☐



4 ↑ GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. **59,95€.** +12 años JUGADO ☐



5 ↑ SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS
EVALUACIÓN 8,8
RPG estratégico de la mano de los creadores de Disgaea en un entorno 2D.
Virgin Play. **44,95€.** +12 años JUGADO ☐



6 ↑ LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. **39,95€.** +7 años JUGADO ☐



7 ↓ GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. **19,99€.** +18 años JUGADO ☐



8 ↓ UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,8
El juego oficial de la Eurocopa 2008 con todas las selecciones, jugadores y estadios. Para futboleros empedernidos.
EA Sports **39,95€.** +3 años JUGADO ☐



9 = SINGSTAR: S. PARTY
EVALUACIÓN 8,5
Veinte temas de pop español y 10 extranjeros de ayer y hoy para gargantas sin miedo.
Sony C.E. **59,99€/29,99€ (sin micros).** +12 años JUGADO ☐



10 = DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación.
Bandai-Namco. **59,95€.** +12 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...









aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SILENT HILL ORIGINS	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS	DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3	ODIN SPHERE	BLACK	PES 2008	GUITAR HERO III
KONAMI 29,99€. +18	THQ 44,95€. +12	ATARI 59,95€. +12	SQUARE ENIX 39,95€. +12	EA GAMES 19,95€. +16	KONAMI 44,95€. +3	ACTIVISION 79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS










ODIN SPHERE	GOD HAND	SHIN MEGAMI TENSEI: D.S.	BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	KUNG FU PANDA	WE LOVE KATAMARI	PERSONA 3	PES 2008
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Chip&Ce	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

los más vendidos

1. **PES 2008** (KONAMI)
2. **GOD OF WAR II** (PLATINUM-SONY C.E.)
3. **LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL** (ACTIVISION)
4. **FIFA 08** (EA SPORTS)
5. **RAYMAN RAVING RABBIDS** (UBISOFT)
6. **GTA: SAN ANDREAS** (PLATINUM-ROCKSTAR)
7. **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (EA)
8. **SILENT HILL ORIGINS** (KONAMI)
9. **DOGZ: DIVIÉRTETE CON MÁS PERROS** (UBISOFT)
10. **GRAN TURISMO 4** (SONY C.E.)

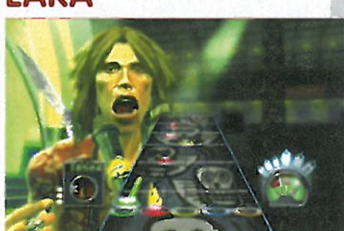


DEL 1 AL 30 DE JUNIO



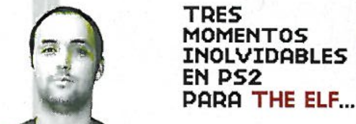
A QUÉ JUEGA...

LARA



GH: AEROSMITH

La guapa y rockera Lara nos trajo a la redacción las notas musicales de su disco «Cambiar El Mundo», y se echó unas cuantas partidas al Guitar Hero. El mes que viene, esta cantante será la protagonista de nuestra sección Vip, ¡no te la pierdas!



TRES MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS2 PARA THE ELF...



EL FINAL DE DRAGON QUEST.
Más de 100 horas y un final jugable como colofón perfecto a la experiencia. ¡Inolvidable!
Square Enix. 19,95€. +12 años



SILENT HILL 4: THE ROOM.
El cuarto terror de Konami me hizo sentir durante unos largos días como al protagonista del juego..
Konami. Descatalogado. +18 años



RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE.
Amaba el clásico de recreativa, pero su renacimiento en 3D me dejó totalmente maravillado. ¡Consíguelo a toda costa!
Tecmo. Descatalogado. +16 años





SUGERENCIAS DEL

chef

A VUELTAS CON LOS QTE...



EXCESIVOS
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
(VIVENDI GAMES)
Peleas, tiros y persecuciones. Una gran combinación con muy buen aspecto gráfico. El único pero, muchos QTE que rompen la acción.



FUERA DE BATALLA
HEAVENLY SWORD
(SONY C.E.)
Uno de los juegos más esperados del primer año de PS3. Las coreografías de Nariko en combate son impresionantes, y las imágenes durante las QTE también.



CONTRA LOS JEFES
BEOWULF
(UBISOFT)
No es demasiado brillante, aunque nos dejó algunos buenos detalles como la dualidad entre nobleza e ira. Los QTE eran fundamentales contra algunos jefes.



1
GRAND THEFT AUTO IV
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
Rockstar **69,95€. +18 años** JUGADO ☐



2
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. **69,95€. +18 años** JUGADO ☐




3
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. **69,95€. +16 años** JUGADO ☐



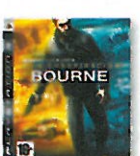

4
BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. **69,95€. +3 años** JUGADO ☐



5
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. **69,95€. +16 años** JUGADO ☐



6
DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. **69,95€. +16 años** JUGADO ☐



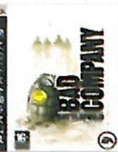
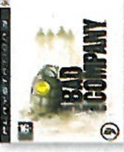
7
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
EVALUACIÓN 9,0
Acción y conducción en un juego basado en la primera entrega de la trilogía.
Vivendi Games. **59,95 €. +16 años** JUGADO ☐




8
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 9,0
Vive toda la emoción de la Eurocopa 2008 sin moverte del salón de tu casa, y con el motor de FIFA 08 mejorado.
EA Sports. **69,95 €. +3 años** JUGADO ☐




9
RACE DRIVER: GRID
EVALUACIÓN 9,0
Conducción hiperrealista en circuitos de Japón, EE.UU. y Europa.
Codemasters. **69,95€. +12 años** JUGADO ☐

10
BATTLEFIELD: BAD COMPANY
EVALUACIÓN 9,0
Un implacable shooter de corte multijugador con entornos multidestructibles.
Electronic Arts. **69,95€. +16 años** JUGADO ☐

los más vendidos

1. **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI)
2. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR-TAKE TWO)
3. **DRAGON BALL Z: BURST LIMIT** (BANDAI NAMCO)
4. **RACE DRIVER: GRID** (CODEMASTERS)
5. **TOP SPIN 3** (2K GAMES)
6. **HAZE** (UBISOFT)
7. **FORMULA ONE C.E. + SIXAXIS** (SONY C.E.)
8. **CALL OF DUTY 4: M.W.** (ACTIVISION)
9. **GRAN TURISMO 5: PROLOGUE** (SONY C.E.)
10. **BATTLEFIELD: B.C.** (EA)

GAME
DEL 1 AL 30 DE JUNIO

EL MEJOR DE...











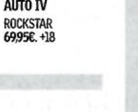
aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	on-line
GRAND THEFT AUTO IV	BURNOUT PARADISE	VIRTUA FIGHTER 5	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	COD 4 MODERN WARFARE	UEFA EURO 2008	GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR 69,95€. +18	EA GAMES 69,95€. +3	SEGA 69,95€. +16	UBISOFT 69,95€. +16	ACTIVISION 69,95€. +16	EA SPORTS 69,95€. +3	ROCKSTAR 69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS









BATTLEFIELD: BAD COMPANY	MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS	MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS	TOP SPIN 3	BUZZ: EL MULTI CONCURSO	BURNOUT PARADISE	RACE DRIVER: GRID	TOP SPIN 3
The Elf	Nemesis	R. Dreamer	Chip&Ce	Anna	John Tones	Last Monkey	De Lúcar

DESCARGA DEL MES

SIREN BLOOD COURSE (1ER PACK)

La nueva entrega de la saga Forbidden Siren llega a PS3 de la manera más novedosa posible, en forma de doce capítulos descargables en PSN, que irán apareciendo periódicamente durante el verano. El primero de ellos, el día 24 de julio.



DE LÚCAR Y SUS TRES TÍTULOS INTOCABLES PARA PS3...



GTA IV. Parecía difícil pero los chicos de Rockstar lo consiguieron una vez más: crearon el juego perfecto para no salir de casa en todo un año. **Rockstar. 69,95€. +18 años.**



TOP SPIN 3. Un simulador exigente y a veces hasta desquiciante... pero un juego de tenis con todo lo que hay exigir. Un reto que acaba por engancharte por completo. **2K Sports. 59,95€. +3 años.**



EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR: El mejor juego de golf de todos los tiempos ahora también nos permite hacer el ridículo más completo en red. **Sony C.E. 69,95€. +3 años.**





PSP



SUGERENCIAS DEL chef

GRANDES RPG ADAPTADOS



DE 16 BITS
STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE
(SQUARE ENIX)
El primer juego de Tri-Ace nunca salió de Japón. Doce años después, los mismos desarrolladores se están encargando de un remake.



DE 32 BITS
VALKYRIE PROFILE: LENNETH
(PROEIN)
El original de 1999 nunca llegó a Europa; así pues, muchos jugaron a este poco convencional RPG por primera vez el año pasado.



DE 128 BITS
DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS
(VIRGIN PLAY)
Llegó en octubre a PSP sin causar mucho ruido, pero su calidad como RPG táctico es indudable.



1 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐



2 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐





3 ↑
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐





4 ↓
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



5 ↓
PATAPON
EVALUACIÓN 8.7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



6 =
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐



7 =
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐



8 N
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐



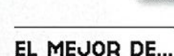
9 ↓
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,5
La saga FIFA evoluciona en PSP para recrear la Eurocopa, mejorando notablemente lo que pudimos ver y jugar en FIFA 08.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐





10 ↓
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...





aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E. 39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E. 49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI 19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX 39,95€ +16



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES 49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI 29,95€ +3







puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
The Elf



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
Nemesis



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
R. Dreamer



PES 2008
Chip&Ce



CLANK AGENTE SECRETO
Anna



GRADIUS COLLECTION
John Tones



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Last Monkey



EVERYBODY'S GOLF 2
De Lúcar

los más vendidos

1 CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII (PROEIN)
2 PES 2008 (KONAMI)
3 GTA: VICE CITY STORIES (PLATINUM-ROCKSTAR)
4 LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL (ACTIVISION)
5 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (SONY C.E.)
6 RATCHET & CLANK: E.T.I. (SONY C.E.)
7 DAXTER (PLATINUM-SONY C.E.)
8 FIFA 08 (EA SPORTS)
9 LOS SIMPSON (EA)
10 TEKKEN: DARK RESURRECTION (PLATINUM-SONY C.E.)

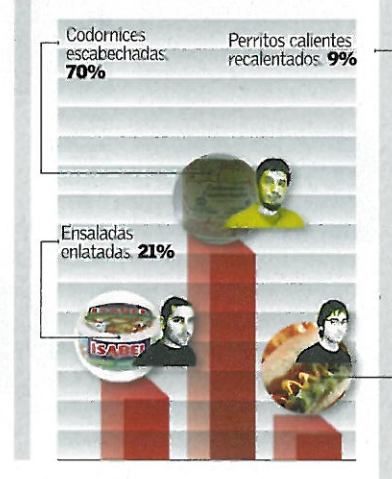


DEL 1 AL 30 DE JUNIO

LA ESTADÍSTICA

LA COMIDA FAVORITA DE LA REDACCIÓN...

... no podía ser otra que las codornices escabechadas, y de bote. Hasta reventar nos ponemos en los cierres. Para el que no quiera, también hay perritos o ensaladas... Votamos la más original.



WIKI Y SUS TRES MOMENTOS INOLVIDABLES CON PSP...





LOS PATAPON. Por su aspecto uno diría que ayudan a las abuelitas a cruzar la calle y luego ahí les ves, asando pinza de cangrejo gigante. **SONY C.E. 39,95 €. +7 años**



VIRTUA TENNIS 3. En modo carrera. Saco para ganar el partido, que me daría el nº 1 del ranking tras nueve intentos y horas de esfuerzo, y se bloquea... se me saltaron las lágrimas. **SEGA. 49,95 €. +3 años**



METAL SLUG ANTHOLOGY. Recuerdo los 40 grados de las recreativas en verano. Poder jugar tirado en tu sofá y con aire acondicionado no tiene precio. **VIRGIN PLAY. 49,95 €. 16 años**



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

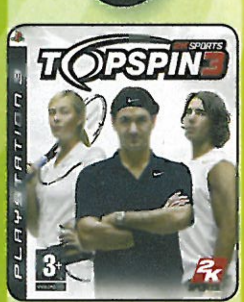
PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

PS3





PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €

PS2



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €

PSP



PVP recomendado 39,95 €

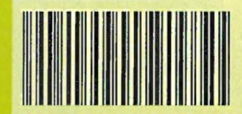
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 34,95 €



CUPÓN DE PEDIDO

BUZZ! ELMULTICONCURSO + BUZZERS INALÁMBRICOS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



TOP SPIN 3

☐ AÑADIR AL PEDIDO



OVERLORD: RAISING HELL

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SINGSTAR OT + 2 MICROS

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CLANK AGENTE SECRETO

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ E-MAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO DE 2008

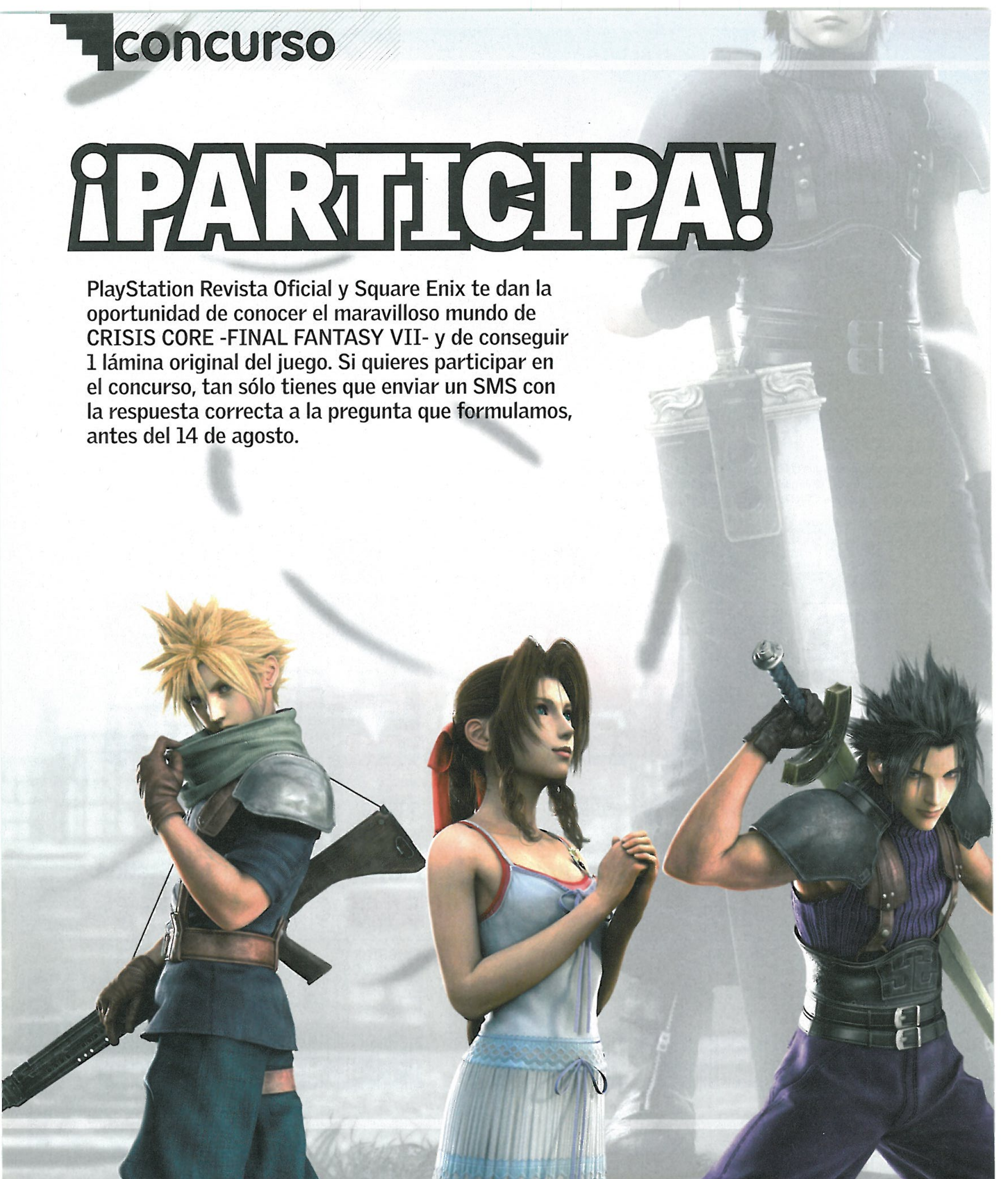






¡PARTICIPA!

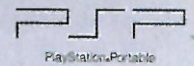
PlayStation Revista Oficial y Square Enix te dan la oportunidad de conocer el maravilloso mundo de CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- y de conseguir 1 lámina original del juego. Si quieres participar en el concurso, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 14 de agosto.



¿CUÁL DE ESTOS PERSONAJES NO APARECE EN EL JUEGO?

A) CLOUD **B)** YUNA **C)** ZACK









1 CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- 1 LÁMINA ORIGINAL

* COPIA PROMOCIONAL COMPLETA



¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra crisisps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: crisisps A

A través de nuestra web

www.revistaplaystation.com

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de agosto de 2008.

PARTICIPA

PlayStation Revista Oficial y Konami te invitan a descubrir Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots. Para optar a uno de los 10 lotes que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 14 de agosto.

10 lotes

1 METAL GEAR SOLID 4 PROMOCIONAL COMPLETO + 1 CAMISETA + 1 GUÍA OFICIAL + 1 CAJA METÁLICA DE MGS4

¿CÓMO SE LLAMA EL CREADOR DE MGS4?

A) H. KOJIMA **B)** H. GALLINA **C)** BRUNO BONNELL







PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mgs4ps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mgs4ps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de agosto de 2008.



playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
NACHO VIGALONDO
EL DIRECTOR DE CINE NOS CUENTA TODO SOBRE LOS CRONOCRÍMENES
música
ENTREVISTAMOS A REBECA JIMÉNEZ
cómic
ESPECIAL LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS
moda
CÓMO VESTIRSE DE JUEGOS OLÍMPICOS



RINCÓN DEL JUGÓN: MARK GRISKEY, CONSAGRADO COMPOSITOR DE BSO DE VIDEOJUEGOS BASADOS EN PELÍCULAS (PIRATAS DEL CARIBE, STAR WARS...), CREA LA BANDA SONORA DE LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL PRÍNCIPE CASPIAN. TIENE UNA DURACIÓN DE 100 MINUTOS Y HA SIDO GRABADA POR LA ORQUESTA NACIONAL DE ESLOVENIA.





COLDPLAY
Viva la vida or death...

Por fin, tras numerosos amagos, anuncios confusos y declaraciones contradictorias, se pone en circulación el nuevo trabajo de los afamados superhéroes del *Brit-Pop*, con portada y título impactantes, sonido remozado (Brian Eno a los controles, atención), un *single* con pegada (*Violet Hill*) y un puñado de canciones diseñadas para pulverizar sus propios récords. Imparables estos chicos. / EMI



AMARAL
Gato negro, dragón rojo

Precedido por una polémica e intrigante campaña publicitaria, llega el quinto disco (primer doble de su carrera) del dúo encabezado por Eva Amaral. G Ha sido grabado entre Nueva York, Londres y Madrid, con la participación de algunos de los mejores músicos de sesión del universo y las colaboraciones estelares de Xoel, *Deluxe*, y Peter Buck, guitarrista de *REM*. Derecho al nº 1. / EMI



TEQUILA
Vuelve tequila

Como parte de la gloriosa *rentrée* a los escenarios del grupo hispano-argentino, todo un fenómeno de *fans* en nuestro país durante los últimos años de los 70, se edita este lujoso *combo* CD-DVD. Éste repasa las mejores canciones (y añade divertidísimas actuaciones en programas televisivos «de época») de una de las formaciones más recordadas del *pop* nacional. Respeto. / SONY & BMG



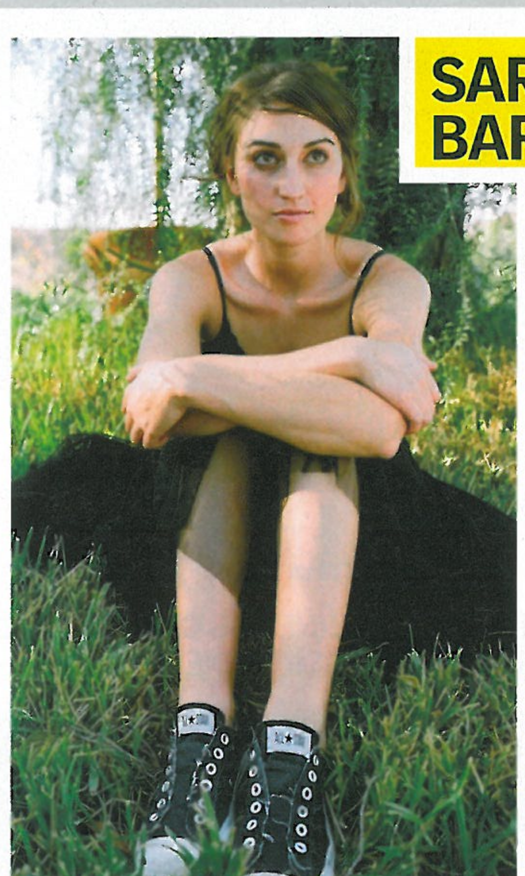
THE OFFSPRING
Rise & Fall, Rage &...

Dos décadas después de su formación (y cinco más tarde de su último lanzamiento comercial) regresan los *punk*-metaleros californianos, convenientemente flanqueados por el mítico productor Bob Rock. Los 12 temas del álbum demuestran a sus numerosos fieles que no han perdido la afición por la aceleración guitarrística, los tambores desbocados y los estribillos furibundos. Ellos mismos. / SONY & BMG



FALSALARMA
Ley de vida

Tras largos años labrándose duramente un rocoso prestigio en los subterráneos del *Hip-Hop* barcelonés, DJ Neas, Dycache Santiago, El Santo y Tító, dan el salto definitivo en un tercer tratado de observación y supervivencia callejera. Se benefician de las bases más incisivas y depuradas, y de las rimas más certeras y afiladas que se les recuerdan. Grandes por derecho propio. / BOA



SARA BAREILLES

Es de dulce voz y toca el piano como los ángeles, sólo escuchar el primer acorde te enamora...

Carole King, Norah Jones, Alicia Keys, Tori Amos o Fiona Apple son sólo algunas de las referencias que exhibe orgullosamente esta joven cantautora de Eureka (California) en un disco de debut que se ha convertido en la gran sorpresa de la temporada en los Estados Unidos.

Sus armas, como ha podido demostrar en su reciente gira de presentación en España, son doce composiciones propias (sencillas y primorosas) de aliento *folk pop* y agradable aroma «retro», teñidas con plácidas pinceladas de *Smooth Jazz, R'n'B* o *Sofisti-Soul*, y una voz sugestiva, además de con personalidad, que se desenvuelve con igual solvencia tanto en los momentos más relajados como en los pasionales y dramáticos.

Otra gran revelación para un año que está resultando pródigo en lo que a figuras femeninas se refiere. Eso sí que son buenas noticias...

SARA BAREILLES
Little voices
SONY & BMG



TOP SINGLES

1 **KAMIKAZE.** Amaral. (Gato negro, Dragón rojo / EMI)

2 **BLEEDING LOVE.** Leona Lewis (Spirit / Sony & BMG)

3 **LONG SONG.** Sara Bareilles (Little Voices / Sony & BMG)

4 **VIOLET HILL.** Coldplay (Vive la vida... / EMI)

5 **ERES TONTO.** El Canto Del... (Personas / Sony & BMG)



entrevista

REBECA JIMÉNEZ

«Cuando las cosas no salían, me decía: tranquila, ponte al piano, toca y todo llegará»

Has dado vueltas hasta editar *Todo Llegará*, ¿tu hermana Lucía (*El Club de los Suicidas*...) no te ha ayudado a abrirte camino en este mundo?
Ella tiene su vida y yo la mía, me parece fatal utilizar su imagen para que una discográfica se fije en mí. No busco la popularidad, sino tener una carrera.

¿Te fuiste de España porque aquí no conseguías que se te escuchara?
En principio fui a Viena para aprender alemán y estudiar música, pero allí tuve la suerte de conocer a mucha gente y me propusieron colaborar con un grupo, *El Madrid De Los Austrias*. Y desde hace 11 años colaboro con ellos de alguna manera: o bien grabando un álbum, o bien tocando con ellos de gira.

Y regresaste a Madrid para formar *Soulsugar*, un grupo de electrónica... Sin embargo, tu primer disco en solitario es *rock, soul, country*...
Mi paso por la electrónica es anecdótico. Realmente mi estilo es éste, me encuentro más cómoda.

Muchos años de trabajo, muchos intentos fallidos... ¿Ha llegado ya lo que esperabas o aún está por llegar?
La frase «todo llegará» me da mucha fuerza. Cuando las cosas no me salían, cuando dejé *Soulsugar* y no tenía banda... Me repetía muy a menudo: «tranquila, ponte al piano, toca, haz los temas y todo llegará». Pero aún están por llegar muchas cosas.

«Lucía ha sido un gran apoyo para mí, pero jamás he querido su popularidad para grabar un disco»

Si te digo Quique González... ¿qué es lo primero que se te viene a la cabeza?
Canciones. Él fue quien me dio el consejo más honesto: «siéntate al piano y vete a por la canción». Me di cuenta que no tenía por qué esperar a nadie, ni depender de nadie a la hora de componer. Antes necesitaba juntarme con un guitarrista para hacer los temas, pero Quique me dio la clave para ser autosuficiente.

Lucía también canta, ¿nunca habéis pensado en hacer un dúo?
Hemos cantado muchas veces juntas en conciertos, pero en el disco no hemos grabado nada. Quizá en un futuro.

¿Qué ha supuesto Lucía para ti?
Ha sido un apoyo muy grande en los primeros directos. Le decía «ponte en primera fila y me dices qué tal está el sonido, cómo se ve...».

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Una cantautora que nunca se rinde y que ha recorrido media Europa con su música. Apenas se la conoce, pero su trayectoria musical es dilatada.

CDETECA
Todo Llegará (2008).

DE QUÉ VA
Tiene alma de rock, disciplina alemana y corazón segoviano. Jamás ha recurrido a la popularidad de su hermana Lucía (Los Borgia), pues su propósito no era sólo grabar discos, sino formarse y tener una carrera musical.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



NACHO VIGALONDO

CON UNA PSP ATAVIADA CON VENDAS ROSAS, EL DIRECTOR DE LOS CRONOCRÍMENES NOS DEMUESTRA QUE ES MÁS QUE UN CASUAL GAMER

«¡Ya es hora de que conociera la redacción!», comenta atravesando la puerta de nuestras cuatro paredes. ***«Es como me la imaginaba, a partir de ahora voy a venir aquí a escribir, es muy inspiradora...»***. Y es que este novel director de cine colabora en nuestra revista hermana, **Xtreme**, en una columna titulada *Confesiones de un casual*, donde reivindica su realidad, nuestra realidad: ***«creo que ya va siendo hora de dar a los videojuegos el mismo tratamiento que a las demás artes»***. Nacho es un creativo nato; es actor, guionista y director de cine, y confiesa ser fanático de los videojuegos: ***«es mi segundo mundo, aunque a veces pienso que es el primero. Ante cierta saturación para llevar ideas al cine, ves que en los videojuegos hay un terreno amplísimo por explorar a nivel de desarrollo narrativo. Tengo muchas ideas que como películas no están mal, pero como videojuego podrían aportar narrativamente algo nuevo a esta industria»***.

Es de mente inquieta, las ideas le desbordan y haber tardado más de dos años en sacar a la luz su ópera prima casi le lleva a la locura. ***«Laberinto, hostias y voyeurismo»*** así es como ve a día de hoy sus *Cronocrímenes* y explica que ***«en España siempre es difícil hacer una peli que se salga de los márgenes habituales, incluso con nominación al Oscar»***. Sí, en 2005 Nacho Vigalondo fue nominado a los Oscar en la categoría Mejor Cortometraje por *7:35 De La Mañana*, pero afirma que no le ha abierto puertas, sino sólo oportunidades: ***«ser nominado te convierte en alguien bueno en ojos de otros»***.

En 2009 comenzará el *remake* americano de *Los Cronocrímenes*, pues la productora de Tom Cruise (**United Artist**) ha comprado los derechos, ***«estoy expectante por ver lo que van a hacer, me da miedo que dejen la mía en pañales... (risas)»***. Un *thriller* donde la ciencia-ficción da la mano al terror y la comedia, un género poco visto en nuestro país y muy arriesgado: ***«puedes utilizar fórmulas eternas, como la infidelidad, para distintos géneros (el drama, la comedia...), pero la ciencia ficción te exige ir hacia adelante. Escribir la historia me ha llevado tiempo y su rodaje ha sido bastante duro, pero es reconfortante saber que la siguiente persona que haga una película de ciencia-ficción y viajes en el tiempo tendrá que ver la mía, y dar un paso más allá»***.

El cine es magia, te puede llevar al pasado, enfrentarte a ti mismo y, si lo deseas, corregir tus propios errores, pero ***«hay un proceso intermedio, el rodaje, donde la magia desaparece y te vuelves esclavo de ti mismo. No utilizar efectos especiales y hacer sólo uso del montaje para enfrentar en una misma secuencia a Héctor (protagonizado por Karra Elejalde) me hizo perder la perspectiva y decirme cada día: "voy a creer que esto funciona, que cuando monte este plano con este otro va a haber continuidad"»***, recuerda Nacho. Pues puede estar tranquilo, lo ha conseguido: el *raccord*, la puesta en escena y la música son perfectos, y conducen al espectador por una historia que no pierde interés en ningún momento... Pero lo mejor, sin duda, la secuencia del nacimiento de la momia de las vendas rosas, ***«el propio guión me ofreció al monstruo, y además muy barato de hacer (risas): vendas, un poco de tinte y un abrigo sacado de la basura...»***. ***«Intento hacer pelis que no se agoten en un visionado, que la gente le de vueltas al coco y que le apetezca verla de nuevo... Lo que quería es que, bien o mal, se hablara de Los Cronocrímenes, y creo que lo he logrado»***.



A EXAMEN

GUITAR HERO
Es maravilloso, te permite elevar la mediocridad a los altares.

¿ÚLTIMO JUEGO QUE TE ACABASTE?
Anoche terminé Call Of Duty 3, mientras España arrasaba (España Vs. Rusia).

¿PELI QUE TE GUSTARÍA PODER JUGAR?
El Tren, de John Frankenheimer (1964).

SINGSTAR
Condena la creatividad: deseas volar sobre la canción y SS te condena a unas pautas.

¿ERES UN NOSTÁLGICO DE LOS JUEGOS?
No, prefiero las nuevas generaciones tanto de consolas como de videojuegos.



Los Cronocrímenes. Un hombre que viaja al pasado por accidente y se encuentra consigo mismo. Una chica desnuda en el bosque. Un extraño individuo con el rostro cubierto de vendas de color rosa... son las premisas de su argumento, escrito, dirigido y protagonizado por Vigalondo.

«Creo que ya va siendo hora de dar a los videojuegos el mismo tratamiento que a las demás artes»

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

La emboscada del castillo: perfecta, letal, dolorosa, angustiosa, explícita.

Nada: queremos más de éstas, donde la historia no está supeditada a los FX, ¡yuju!

¡EL JUEGO! Si quieres saber cómo va a ser el juego que se ha inspirado en la película ve a la página 92.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA: EL PRÍNCIPE CASPIAN

POR **BUTTERFLY**

Y van dos...

Segunda adaptación de los siete libros que el escritor de literatura fantástica C.S. Lewis escribió sobre *Narnia*. Mimado hasta el último detalle, llega esta épica historia de los hermanos Pevensie, quienes vuelven a la tierra fantástica de Narnia para echar una mano al príncipe Caspian: un joven noble asediado por su malvado tío Miraz, esas cosas que tiene la monarquía, cuyos enredos familiares y luchas palaciegas recuerdan mucho al *Hamlet* de Shakespeare... Volvemos a *Narnia* 1.300 años después de acabar con la Bruja Blanca, aunque en Inglaterra sólo haya pasado un año y el mundo sigue asediado por la Segunda Guerra Mundial. Es el rito de iniciación de los muchachos, que como a los protagonistas de la saga de *Harry Potter*, les estamos viendo crecer en pantalla; sobre todo a Skandar Keynes (Edmund) que ha pegado un estirón de cuidado y ahora le hace sombra a su hermano en la ficción, William Moseley, como ídolo de jovencitas enloquecidas. El guión es lo suficientemente solvente como para enganchar a todo tipo de público y no se dispersa en retratar absolutamente todos los detalles de los maravillosos libros de C.S. Lewis. Adamson, director y guionista, responsable del *Shrek* original, tiene claras las ideas y resuelve la historia mientras sugiere temas como la fe, el paso a la madurez, el orgullo, el respeto y la tolerancia: una fábula redonda que promete más. Los amantes de los animales saldrán como en la primera adaptación, encantados tras ver la cinta.

Título original **THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN**
Director **ANDREW ADAMSON**
Guión **ANDREW ADAMSON, CHRISTOPHER MARKUS Y STEPHEN MCFEELY**
Reparto **BEN BARNES, SERGIO CASTELLITTO**
Género **AVENTURAS**
País de origen **EE.UU., REINO UNIDO**
Distribuidora **DISNEY**

LA ONU EN UNA PELÍCULA

Escenarios de Nueva Zelanda, República Checa, Eslovenia, Polonia. En el reparto, Alicia Borrachero (Periodistas), Sergio Castellito (director y protagonista de No te muevas), Warwick Davis (Willow). El Greco inspira gran parte del atrezzo.







FUNNY GAMES

Título original
FUNNY GAMES
Director
MICHAEL HANEKE
Guión
MICHAEL HANEKE
Reparto
NAOMI WATTS, TIM ROTH, MICHAEL PITT, BRADY CORBET
Género
DRAMA/TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.

Rígido remake del clásico moderno del horror austriaco

Funny Games se adhiere a la reciente oleada de películas que practican *remakes* absolutamente idénticos de títulos, unos más clásicos y otros menos. Dio el pistoletazo de salida la extraordinaria e incomprendida *Psycho*, de Gus Van Sant, usando el mismo guión del clásico de Alfred Hitchcock para introducir sutiles cambios en su versión coloreada, subvirtiendo el original con inteligencia. Las intenciones de Michael Haneke al rehacer su propia ***Funny Games*** es mucho más diáfana: ha declarado que su única intención es hacer que su película de 1997 sea más asequible para el espectador norteamericano medio. Pareja protagonista de actores conocidos, algo más cuidada visualmente, pero Haneke repite la atroz historia original con exactitud: una familia recibe en su casa del campo la inesperada visita de un par de jóvenes que inician una serie de sádicos juegos de tortura y humillación con ellos. Si te gustó *Hostel*, te volverá loco este incómodo *remake*. **PEDRO BERRUEZO**

HANEKE EL PERTURBADOR

Michael Haneke lleva años firmando películas turbadoras y crípticas, que retratan la desorientación moral de la vida moderna. El Vídeo de Benny (1992), La Pianista (2002) o Caché (2005) son carne de filmoteca, pero nadie interesado en la vertiente más extrema del cine actual debería ignorar el cine de Haneke.



SUPERAGENTE 86, DE PELÍCULA

Título original
GET SMART
Director
PETER SEGAL
Reparto
STEVE CARELL, ANNE HATHAWAY, DWAYNE JOHNSON, ALAN ARKIN
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS

El agente secreto que sacaría de quicio a 007 ha vuelto

La serie de televisión *El Superagente 86* es una de las odas más rigurosas a la tontería en estado puro: una parodia disparatada de las convenciones del cine de espías tan de moda en los sesenta y cuyos argumentos basados en la acumulación de *gags* son los antecesores de la parodia moderna. Esta adaptación a la gran pantalla cuenta con un protagonista perfecto (después de que durante años se rumoreara que Jim Carrey lo encarnaría): el inalterable Steve Carell, cuya cómica impasibilidad encaja como un guante en la superlativa necedad del Agente 86. **P.B.**



TOP CLÁSICOS DE LA TORTURA EN PANTALLA



1 Funny Games. La versión original está dirigida también por Haneke y posee una textura algo más turbia.



2 Hostel. Una pequeña maravilla del terror extremo moderno, inaugurador de la fiebre por el llamado torture-porn.



3 Saw. La saga de psicópata(s) y tortura va, con cada entrega, mejorando en perversidad y horror agónico. Imprescindible para gourmets.



4 Audition. Uno de los pocos disparates de Takashi Miike (Ichi the Killer) que ha llegado a nuestro país. Tortura fina, pero fina.



5 Casino Royale. Ni parkour, ni leches. Lo más espectacular del último Bond es la masacre testicular que sufre 007.



tráilers

THE DAY THE EARTH STOOD STILL
www.dtessmovie.com
Preferimos el título en castellano (Ultimátum A La Tierra) del clásico de Wise. Pronto veremos el remake, en el que Keanu interpreta a Klaatu. Dios nos pille confesados...

THE CURIOUS CASE OF B. BUTTON
www.benjaminbutton.com
Tras Se7en y Fight Club, David Fincher y Brad Pitt vuelven a trabajar juntos, en la extraña historia de un tipo que nace viejuno y va rejuveneciendo con los años.

THE X-FILES: I WANT TO BELIEVE
www.xfiles.com
Ha llegado el momento de desenterrar los DVD de Expediente X. Mulder y Scully han vuelto. ¿Se enrollarán de una vez por todas?



Es imposible ver sólo un episodio... los verás de cinco en cinco.

Llegar al episodio 37 y comprobar que todo se ha terminado.

El manga de Death Note fué editado en nuestro país por Glénat, en doce volúmenes

DEATH NOTE

POR **NEMESIS**

Apunta un nombre y verás...

DVD Bendito Shonen Jump. De sus páginas han surgido mitos del calibre de *Dragon Ball, Hokuto No Ken, Naruto...* y ***Death Note***. El manga de Tsugumi Ôba y Takeshi Obata fue, y sigue siendo, un fenómeno mundial, que se tradujo en dos películas de imagen real y en esta serie de *anime*, impecablemente editada en nuestro país por **Selecta Vision**. El pasado 18 de junio llegaba a las tiendas el tercer y último volumen, puro caviar para los amantes de la animación japonesa y para los pocos que aún no han sentido sus cantos de sirena. A distancia, ***Death Note*** puede parecer otro *anime* más, pero su maquiavélica trama te atrapará hasta el último capítulo. Todo arranca cuando Light Yagami, estudiante modélico, encuentra el *Death Note*: el cuaderno del *shinigami* (Dios de la Muerte) Ryuk, que permite liquidar a una persona con sólo apuntar su nombre. Light comienza a escribir nombres de criminales, convencido de ser una especie de Dios, por encima del bien y del mal. Es entonces cuando comienza el juego del gato y el ratón entre Light y la única persona capaz de detenerle, un detective apodado «L». Sin duda, el mejor *anime* que he visto en más de una década.

Título original
DEATH NOTE
Director
TETSURO ARAKI
Género
ANIMACIÓN
País de origen
JAPON
Audio
CASTELLANO (5.1, 2.0)
JAPONES (5.1)
Subtítulos: CAST.
Distribuidora
SELECTA VISION
39,95 € (DVD)
59,95 € (EDICIONES COLECCIONISTA)

PELÍCULA ●●●●● EXTRAS ●●○○○

Tres volúmenes, tres ediciones para coleccionistas

Death Note ha sido editada por Selecta Vision en tres entregas, cada una de ellas con tres DVD. Además, existe una edición de coleccionista para cada entrega, que incluye una figura exclusiva. La primera es de Ryuk, la segunda de Light y la tercera de «L».

PRIMEROS TÍTULOS DE AURUM EN BLU-RAY.

EN OCTUBRE PODREMOS DISFRUTAR A 1080P DE TÍTULOS COMO APOCALYPTO, CRANK, DOMINO, EL FANTASMA DE LA ÓPERA, NEXT, LA PASIÓN DE CRISTO O HANNIBAL: EL ORIGEN DEL MAL. TRAS ESTE ANUNCIO, LA EDICIÓN EN BD DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ESTÁ CADA DÍA MÁS CERCA...



JERICHO 1 TEMPORADA

El fin del mundo no es como esperabas...



Gran edición de Paramount con escenas eliminadas, documentales...



La segunda temporada tan sólo contará con siete capítulos y parece que va a ser la última. Una pena.

DVD Si las calurosas noches del pasado verano y la caótica emisión de Tele 5 no te lo impidieron, seguro que pasaste buenos ratos a la sombra de un gran hongo nuclear con la primera temporada de *Jericho*. Dos nombres propios, el productor ejecutivo Jon Turteltaub (*El Chico, La Búsqueda...*) y el ojeroso actor, eterno jovenzuelo, Skeet Ulrich (sí, el malo de *Scream*), hicieron las delicias de miles de televidentes al escenificar a ritmo endiablado las consecuencias de una atípica guerra nuclear en Estados Unidos. El lugar donde transcurre casi todo, Jericó, un pueblo ficticio tomado del homónimo bíblico, en el que sus habitantes pierden y ganan los papeles a lo largo y ancho de sus 22 capítulos. Por cierto, ¿alguien pudo conciliar el sueño tras el atropellado último episodio? **M.GARCÍA.**

SERIE ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Con: **SKEET ULRICH, GERALD MCRANEY, KENNETH MITCHELL, ASHLEY SCOTT...**
Director: **VARIOS**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, FRANCÉS Y ALEMÁN (5.1 EN INGLÉS, EL RESTO SURROUND)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, HOLANDÉS...**
Distribuye **PARAMOUNT H.E.**
59,95 € (DVD)



NO ES PAÍS PARA VIEJOS

El Oeste ya no es lo que era

DVD La aproximación al crimen violento en el cine de los Coen, en *Sangre Fácil*, en *Fargo* y de nuevo aquí, en ***No Es País Para Viejos***, siempre resulta cruda, brutal e incluso humorística. No hay nada glamouroso en la violencia que salpica esta adaptación de la novela homónima de Cormac McArthy (premio *Pulitzer* en 2007), en la que un asesino a sueldo, cuya interpretación valió a Javier Bardem un Oscar, persigue inexorablemente a través de Nuevo Méjico a un pobre diablo que tomó una decisión equivocada. Como extras: rodaje, reportaje y Diario de un *Sheriff*, donde se explora lo absurdo del crimen y la fatalidad de toda violencia. **I.S.**

PELÍCULA ●●●●○
EXTRAS DVD ●●●○○

Con
TOMMY LEE JONES, JAVIER BARDEM, JOSH BROLIN...
Audios
CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. ESTÉREO
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS,
Distribuye
PARAMOUNT H.E.
20,95 €



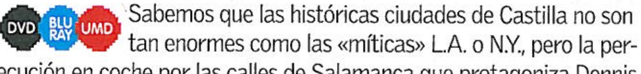
EN EL PUNTO DE MIRA

Un rompecabezas en imágenes



El tratamiento de la historia y el modo en que se narra a través de un montaje muy laborioso.

Esperábamos más secretos de producción en la edición en Blu-ray Disc.



Sabemos que las históricas ciudades de Castilla no son tan enormes como las «míticas» L.A. o N.Y., pero la persecución en coche por las calles de Salamanca que protagoniza Dennis Quaid hace que la capital salmantina parezca una enorme urbe. Además, con la aparición de vehículos europeos y muchas vueltas de aquí para allá, han conseguido que las escenas de acción den el pego; se nota que han sido cuidadas.

Sin duda, se trata de una película pensada y rodada para divertimento de los espectadores. Un *thriller* que aspira a ser «político» y que nos ofrece un original modo de contar la historia. Al igual que en *Memento*, el espectador irá solapando distintas secuencias, dependiendo del punto de vista del personaje. Al final, tenemos un interesante *collage* que, observado a la distancia precisa, encaja más que perfectamente. **B.B.**

PELÍCULA ●●●○○
EXTRAS ●●●○○
EXTRAS BLU-RAY ●●○○○

Director
PETE TRAVIS
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, TRUEHD 5.1 (BD)**
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS,
Distribuye **SPHE**
17,99 € (DVD)
21,99 € (DVD Ed. Esp.)
29,99 € (BD)





ENCYCLOPEDIA OF GAME MACHINES

Todo sobre todos los sistemas



Autor
WINNIE FOSTER
Editorial
GAMEPLAN
Páginas 226
Idioma INGLÉS
PVP 20 €
Dónde encontrarlo
AMAZON

The Encyclopedia Of Game Machines es uno de esos libros que debería tener cualquier aficionado a los juegos que sienta esa extraña y, a veces, enfermiza pasión por el objeto, por el cacharro tecnológico: en este caso, por la consola. Se trata de un repaso exhaustivo a la historia del videojuego a través de los diferentes sistemas electrónicos, desde los primeros muebles *arcade* y la primera consola casera (la *Magnavox Odyssey*), a la locura hipertecnológica de la generación actual (de sus inicios, al menos, la actual edición abarca sólo hasta 2005). Cualquier sistema que seas capaz de recordar está aquí; y algunos que ni conocías, también.



TOP LIBROS PARA LA PLAYA

1. **RANT** Chuk Palahniuk
2. **LUZ ROBADA** Gary Gibson
3. **LA TIENDA DE LOS SUICIDAS** Jean Teule
4. **DUNE, LA BATALLA DE CORRIN** Herbert, Brian y Anderson
5. **LOS PANZERS DE LA MUERTE** Sven Hassel





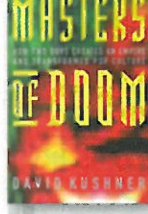
TOP CÓMICS CALOR LOCO

1. **100 BALAS** Eduardo Risso, Brian Azzarello
2. **DMZ** Brian Wood, Richardo Burchielli
3. **LOS EXTERMINADORES** Simon Oliver, Tony Moore
4. **SLEEPER** Ed Brubaker, Sean Phillips
5. **LOS MUERTOS VIVIENTES** Robert Kirkman, Tony Moore



MASTERS OF DOOM

Historia reciente de la acción en primera persona



Autor
DAVID KUSHNER
Editorial
RANDOM HOUSE
Páginas 368
Idioma INGLÉS
PVP 15 $
Dónde encontrarlo:
AMAZON, TIENDAS DE IMPORTACIÓN

Masters Of Doom: How two guys created an empire and transformed pop culture no es un simple repaso histórico a la gestación de uno de los hitos recientes del videojuego (el clásico de los *FPS, Doom*), sino más bien una biografía casi novelada de sus dos principales responsables, John Carmack y John Romero, y de la compañía que formaron a finales de los 80, **id Software**. Más que sobre los logros tecnológicos de su compañía, ***Masters Of Doom*** se centra en las personas, busca reconstruir qué ocurrió y cómo para que *Doom* llegara a ser, y ahonda en el impacto cultural de un juego iniciador, o catalizador, de muchas cosas. Una gran lectura para este veranito...



libro

MONDO PIXEL

Nueva crítica de videojuegos en formato libro y periodicidad semestral

Donde John Tones pone el ojo, pone la palabra. Al menos las ganas, la intención y el esfuerzo. Fruto de todo ello es ***Mondo Pixel***, la conversión a publicación semestral de lo que de alguna manera ya había comenzado en la web que el hiperactivo crítico de videojuegos (y redactor jefe de **Xtreme**) lleva regentando desde que Internet es blog.

Mondo Pixel Vol. 1, donde John Tones escribe y coordina a varios autores, es por tanto la cabeza de puente de lo que pretende convertirse en un referente de la crítica y el ensayo sobre videojuegos. Y con «crítica y ensayo» no nos referimos a lo que suele hacerse en el común de las revistas, una (necesaria y digna, en la mayoría de las ocasiones) guía de compras para el jugón. ***Mondo Pixel*** quiere llenar un hueco en el que nadie parece querer meter los pies, no sea que se hunda: el de la crítica con enjundia, donde los juegos son algo más que meros productos de ocio que calificar con una nota, tienen intenciones y responden a posos culturales de sus creadores, y el de la retrospectiva minuciosa, historicista y escéptica. Entre los artículos de ***Mondo Pixel*** hay columnas de opinión sobre el panorama actual, reportajes densos sobre los temas más diversos (desde política en *Bioshock* a juegos generativos, el apocalipsis nuclear como tema recurrente o los orígenes del *FPS*), y también reseñas y entrevistas (con Pajitnov, por ejemplo).



GUINNES WORLD RECORDS
ESPECIAL VIDEOJUEGOS

Records Guiness y videojuegos



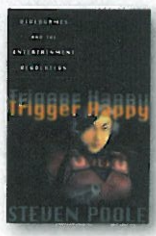
Parece una mezcla imposible, pero la asociación **Guiness World Records** publica, en colaboración con **Twin Galaxies** (la veterana organización que se encarga de supervisar los récords y mejores puntuaciones en el mundo de los videojuegos), esta guía de videojuegos. Guía, para ser exactos, sobre estadísticas y curiosidades. Aspiraciones a obra definitiva aparte, lo cierto es que este ***Especial Videojuegos 2008*** es un libro de referencia más que apetecible, con entrevistas y datos a mansalva (tablas de *speed-runs*, de mejores jugadores, puntuaciones más altas, ventas, etc.), organizados en apartados por géneros.

Autor **VARIOS**
Editorial **PLANETA**
Páginas **256**
Idioma **ESPAÑOL**
PVP **18 €**
Dónde encontrarlo: **FNAC, CORTE INGLÉS, CASA DEL LIBRO**

libro

TRIGGER HAPPY

Ensayo sesudo y con mucho fundamento



Autor **STEVEN POOLE**
Editorial **ARCADE PUBLISHING**
Páginas **304**
Idioma **INGLÉS**
PVP **13,95 $**
Dónde encontrarlo: **AMAZON, GRATIS EN LA WEB DE POOLE**

En una selección de libros recomendados sobre videojuegos no puede faltar el ensayo de Steven Poole, este ***Trigger Happy*** que tan feliz hizo hace unos años a quienes buscaban lecturas sobre este mundo que fueran más allá del simple dato objetivo. Poole, escritor y compositor, se aproxima a los videojuegos desde una perspectiva multireferencial, reivindicando a su vez el mismo tratamiento crítico del que disfrutan otros medios. Con una perspectiva principalmente estética, Poole intenta esclarecer por qué unos juegos son más divertidos que otros y qué elementos participan en esto. Además, ***Trigger Happy*** es gratuito bajo licencia **Creative Commons** desde 2007.

libro

EXPRIME LA PSP

Guía paso a paso de la portátil multimedia de Sony



Autor **OSCAR DÍAZ**
Editorial **ANAYA MULTIMEDIA**
Páginas **170**
Idioma: **ESPAÑOL**
PVP **14,90 €**
Dónde encontrarlo: **FNAC, CORTE INGLÉS, CASA DEL LIBRO**

Si alguna vez te has sentido intimidado ante las posibilidades multimedia de **PlayStation Portable**, esta guía es la solución a todos tus problemas. Su autor, Oscar Díaz, se encarga de repasar todos y cada uno de los aspectos de la consola: desde los diferentes *packs* y versiones que pueden encontrarse, hasta su funcionamiento interno. Pasando por las funciones más básicas (UMD, guía de juegos incluida) y llegando a las más complejas, como las opciones de conectividad o la posibilidad de usar **PSP** como estación multimedia para ver películas, escuchar música o, incluso, leer libros digitales. Lo más interesante, para el jugador inquieto, viene al final: una estupenda y más que recomendable guía sobre modificaciones, *scene* y *homebrew* (es decir, *software* casero) para acabar de exprimir, como bien dice el título, la **PSP** hasta sus últimas posibilidades. Y así usar esos apetecibles emuladores de sistemas antiguos.

Autor **VARIOS**
Editorial **TÉBAR**
Páginas **256**
Idioma **ESPAÑOL**
PVP **18 €**
Dónde encontrarlo **FNAC, CASA DEL LIBRO**

libro

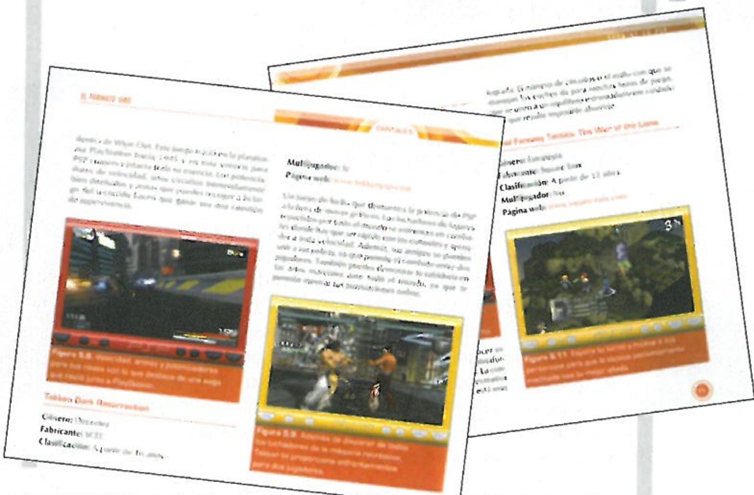
HIGH SCORE

La historia ilustrada de los videojuegos



Autor **DEMARIA Y WILSON**
Editorial **MCGRAW-HILL**
Páginas **400**
Idioma **INGLÉS**
PVP **50 $ (aprox.)**
Dónde encontrarlo: **AMAZON**

Otro libro de cabecera para los amantes de la historia del videojuego, ***High Score*** se estructura en cuatro partes: una que analiza los orígenes del medio y otras tres centradas en las décadas de los 70, 80 y 90. Está considerado por muchos como la historia definitiva sobre el mundo de los videojuegos, aunque estamos echando en falta una nueva edición que complete la siguiente década (a la que le quedan escasos dos años, por cierto), y hacerse con un ejemplar puede ser complicado. La edición española se agotó rapidísimamente, y la segunda edición americana sólo puede encontrarse en *Amazon* de segunda mano o nueva a precio prohibitivo. Eso sí, merece la pena.



POR STAN BY

PEUGEOT 308 GT, RAZA DE CAMPEÓN

↑ Excelente bastidor que consigue sensaciones deportivas únicas.

↓ El acceso a las plazas traseras no es especialmente cómodo.

El dinamismo y la juventud se dan la mano

Hoy en día, la mayoría de las marcas están realizando grandes esfuerzos por conseguir motores que gasten menos de 120 gramos de CO2 por kilómetro. De hecho, **Peugeot** ya vende varios modelos que contaminan menos y su adquisición conlleva una ventaja añadida: el comprador se ahorra el impuesto de matriculación. Este tipo de vehículos, además, no renuncian a ofrecer al conductor nuevas sensaciones al volante. En esta línea nos encontramos con la nueva versión **GT** del **308**: un compacto que destaca por su excelente estabilidad en curva, respuesta rápida del motor cuando se pisa el acelerador y un equipamiento bastante completo en el que se incluyen, por ejemplo, pedales de aluminio y relojes con fondo blanco para realzar todavía más su deportividad.

Con unos asientos de excelente factura, que recogen muy bien a los ocupantes (en especial los dos delanteros), el **308 GT** se sitúa como uno de los compactos más apetecibles de su categoría.

Su conducción es tremendamente suave, por lo que tendrás que prestar cierta atención al velocímetro, ya que sin apenas darte cuenta puedes superar los límites de velocidad permitidos. Otro aspecto a destacar es la sensación de amplitud que se percibe nada más entrar en el habitáculo. Lo cierto es que, para ser sólo un poco más grande que el **GT 207**, se ha logrado aprovechar muy bien el espacio.

Precio **23.900 €** | Potencia **175 CV** | Velocidad máxima **225 KM/H** | Consumo medio (L/Km.) **7,6** | Capacidad del maletero **348 LITROS**

Completo. El equipamiento de serie incluye varios airbags frontales, laterales y de cabeza, control de tracción y de estabilidad, radio CD, suspensión deportiva, sensor de lluvia, asientos deportivos, faros de xenon, llantas de aleación, control de presión de los neumáticos, conexión automática de las luces, ordenador de viaje, programador de velocidad...

MÁS CONSERVADOR

Golf GT

Aunque un poco menos potente que el **Peugeot**, el motor del **Golf** empuja. Sus reacciones al volante son muy predecibles y se conduce con suma facilidad gracias al eje trasero multibrazo. Es más caro que el rival francés, pero no se justifica ni por equipamiento, ni por prestaciones en general (por muy bien remachado que esté), ni por su manejabilidad en todo tipo de trazados. Al emblemático compacto alemán le ha salido un rival de cuidado, tanto por la calidad como por todo su conjunto. El **Golf GT** cuesta 26.120 € con un equipamiento de serie muy parecido.



POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



JULIO 15

JULIO 16

DUALSHOCK 3. Por fin llega a nuestro país el mando inalámbrico para PS3 con Sixaxis y función de vibración.

JULIO 17

SIN RUMBO. Pura energía, el grupo producido por Manicomio Records (El Canto del Loco), actúa en el Festival Playa Pop (La Manga).

JULIO 23

JULIO 24

JULIO 25

WALL-E. El 6 de agosto se estrena la peli de Disney/Pixar, pero 12 días antes ya podrás disfrutar de su adaptación a videojuego.

JULIO 30

GO!EXPLORE. Este verano no te pierdas en carretera... Este GPS para PSP cuesta 119 € e incluye receptor GPS y UMD con mapas.

JULIO 31

AGOSTO 1

LA MOMIA: LA TUMBA DEL EMPERADOR DRAGÓN. Estreno en cines y lanzamiento del videojuego, basado en la película, para PS2.

AGOSTO 8

REBECA JIMÉNEZ. No te la pierdas en concierto, en la Sala Galileo de Madrid.

AGOSTO 9

ESTOPA. Los hermanos Muñoz llevan su Allenrok al Auditorio Municipal de Málaga.

AGOSTO 13

AGOSTO 14

FESTIVAL SONORAMA. En Aranda del Duero, este día actúan, entre otros, Quique González y Adrede.

AGOSTO 15

OLA FESTIVAL. En Almería (El Ejido) con las actuaciones de Björk, Massive Attack, Goldfrapp...

AGOSTO 16

FESTIVAL SONORAMA. Deluxe, Iván Ferreiro, NajwaJean son cabezas de cartel este día en el Festival.

AGOSTO 17



PREPÁRATE PARA LOS JJ.OO.

Tras coronarnos como campeones de Europa, ahora toca equiparse para apoyar a España en los Juegos Olímpicos...

1
Gafas deportivas con montura en blanco, de Prada.
179 €

2
Windrunner decorada con los colores de la bandera española, de Nike.
89,90 €

3
Reloj de la gama Fitness de Adidas en color blanco, simboliza la energía de los JJ.OO.
65 €

4
Gorra en color rojo de Converse.
25 €

NUESTRO PREFERIDO

HOMENAJEANDO A JESSE OWENS

Las zapatillas de 4 medallas de oro

No son los colores de España, pero son unas zapatillas muy especiales de los Juegos Olímpicos de 1936, celebrados en Berlín. Y es que estas ZX800 de Adidas son un homenaje a Jesse Owens, atleta estadounidense de origen afroamericano que consiguió 4 medallas de oro en los JJ.OO. del 36, en pleno auge nazi. Su precio es de 100 € (apróx.).

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y CIERRE



Nemesis es el mozalbete canoso más besucón del planeta. Por besar es capaz de hacerlo con el mismísimo Conde Nepomuceno. Desde entonces, son pareja de lecho...

omo podéis ver, la música amansa a la fieras. Aquí enéis a dos «Guitar Jerbos» en acción: Marcos «Cucaña Breaker» García y R. Dreamer «El barbero de Lamepiés».

John Tonetti. Redactor Jefe de Xtreme, bloguero empedernido, escritor acaudalado y buhonero en sus ratos libres, Pedro «el redentor murciano» Berruezo posa orgulloso con las portadas de nuestra revista hermana mientras emite con gallardía el canto del alcaraván en celo.

LAS OTRAS PORTADAS

Ha llegado el verano y con él dos de nuestros pasatiempos favoritos, las chicas guerreras de escultural figura y los videojuegos de terror. ¿Cuál os gusta más? Nosotros no hemos sido capaces de decidirnos por una de ellas, así que hemos puesto la del nuevo videojuego de Sonic.

¡Mi José está en peligro! Ser Jefe de Maquetación no es nada fácil y menos aún si el espíritu del Conde Nepomuceno planea sobre tu mente con intenciones aviesas. Menos mal que en un rapto de furia José Luis le lanzó una de sus miradas cercenantes y le devolvió al Más Allá.

LAS FOTOS SECRETAS DE ANNA #2. La semana pasada acudimos al recién inaugurado Museo de Porcelana Humana de Valdeacederas. Allí, entre otras bellezas y celebridades, pudimos encontrar la efigie porcelanesca de nuestra guapísima y peleona redactora. A partir de ahora la llamaremos «Porcelanna».

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO VIKING

Pablo Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
José R. Hernández Ayllo (BARCELONA)
Miguel A. Pfaffen Roldán (MURCIA)
Susana Quílez Martínez (MADRID)
Javier Peña Lodin (MADRID)
Daniel Edo Ramos (BARCELONA)
Javier Castro Serra (VALENCIA)
Enrique Durbau Torrent (GERONA)
Alberto Moreno Castro (MADRID)
José D. Merlo Rodríguez (GRANADA)
Yen Hi Lee Lay (MADRID)
Valentín Fco. Martín Hdez. (TARRAGONA)
Pedro Fernández Barbero (MURCIA)
Ángel Bellot Ruiz (VALENCIA)
Toñi Llorents Molina (CASTELLÓN)

CONCURSO ALIEN VS PREDATOR

Daniel Anglada Pastrana (MADRID)

CONCURSO UEFA EURO 2008

Miguel A. Pfaffen Roldán (MURCIA)
David Alcaraz Molina (BARCELONA)
Javier Martínez Belloch (VALENCIA)
J. de Jesús Rivero Serrano (HUELVA)
Víctor Blanco Iglesias (BARCELONA)
Jesús Artigues Nistal (LUGO)
Ana López Romero (MADRID)
Fernando Castresana Iglesias (VIZCAYA)
Oscar Mampel Aced (CASTELLÓN)
Rodrigo Fuster Soria (CASTELLÓN)
Sergi Morillo Arbó (TARRAGONA)
Juani Ruiz Cornella (TARRAGONA)
Fco. Manuel Santos Canto (MURCIA)
Manuel Ruiz Carreño (SEVILLA)
José L. Guillén Gimeno (ZARAGOZA)
Fco. Avendaño Amorebieta (VIZCAYA)
Mª. Victoria Anoro Martínez (BARCELONA)
Francisco Argente Lacomba (VALENCIA)
Luis Pérez Garrido (PONTEVEDRA)
E. Coca Lasso de la Vega (BARCELONA)
Abel Gómez Mantilla (BARCELONA)
Lucas Perales Lara (BARCELONA)
Julio Sierra López (SEVILLA)
Eder Marcelo Cruzado (BARCELONA)
Raul Goméz Heras (SALAMANCA)
Fernando Tomás Vidal (TERUEL)
Edgar Casquet Sánchez (LÉRIDA)
Javier Calleja Soreasu (VIZCAYA)
Juan J. Folgueira Varela (A CORUÑA)
Purificación Palmerio Aragón (MADRID)
Javier Santamarina Fernández (MADRID)
Bienvenido Redondo Honrubia (MADRID)
José R. Mateo Cárceles (ALICANTE)
Raul Marteles Gracia (TERUEL)
Aurora Seguí Pérez (ALICANTE)
Nadia Gil Navas (VALENCIA)
Sergio Casado García (MADRID)
Rubén Merino Brasero (MADRID)
Nelson Rodríguez Guerra (LAS PALMAS)
Miguel González Burgar (CASTELLÓN)

CONCURSO TIME CRISIS 4

Margarita Julbe Pérez (BARCELONA)
Ana Huerta de la Osada (MADRID)
Miguel A. Pigueiras Calvo (A CORUÑA)
Ismael Fuentes Parra (VALENCIA)
Pablo Cuartero Canós (VALENCIA)
Andrés Tavio Viera (LAS PALMAS)
José Mª Pérez Moreno (MADRID)
Richard Guadalupe González (LAS PALMAS)
Sergi Amigo Gil (BARCELONA)
Rafael Vilaplana Vilaplana (ALICANTE)
Juan Tuero García (ASTURIAS)
Justo A. Suárez Duque (Sta. Cruz de Tenerife)
José Luis Martínez Hernández (BARCELONA)
Ronald Gainza Jiménez (Sta. Cruz de Tenerife)
José M. López Ortega (MURCIA)

JUEGOS Entra en la diversión! La mejor página de Juegos



1327



3113
Disfruta del Messenger en tu móvil

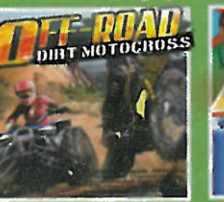


3139
Intenta ligar con las chicas más guapas



1326
Descubre lo que esconde la palma de tu mano

3192



1235
¿Sobrevivirás a la pesadilla?



3163
Enfréntate a los pilotos más temerarios

3166
Consigue el número exacto y la palabra de siete letras





3186
Disfruta del puzzle más adictivo

3140
Tendrás que obtener el máximo tiempo para el rosco final

ayuda
Envía **PSJ** Código JUEGO Al **7454**
Ej: Envía PSJ 1327 al 7454 para jugar a toda pantalla al CRASH BANDICOT NITRO KART

3122



3169



3089



3170



3131

TEMAS Personaliza tu móvil con tus Temas preferidos










13659 · 5476 · 1745 · 3799 · 2238

13148 · 5644

ayuda
Envía **PST** Código TEMA Al **7454**
Ej: Envía PST DRAGONESCHINOS al 7454 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por DRAGONESCHINOS o envía PST 5476 al 7454 para cambiarlos por ANGELAS




14537









0971 · 45096

3759 · 4475

2808 · 8788



TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

DRAGONESCHINOS
MANGA
CHICASMALAS
MACIZAS
PERROS
ASIATICAS
ENFERMERAS
DEPORTIVOS
LOBOS
RUBITAS
ARTESMARCIALES
DELFINES
MONSTRUOS
MOTOS
TIBURONES
NINFAS
TANQUES
SURFISTAS
GUERRERAS









MÚSICA

OléMovil.com

TOP

1.	22773	Maná	Si no te hubieras ido
2.	28507	Sean Kingston	Beautiful Girls
3.	31589	Melocos con Natalia	Cuando Me Vaya
4.	20469	El Arrebato	Dame cariño
5.	19448	Miguel Bose con Gloria Gaynor	Hacer por hacer
6.	11959	Carlos Baute	Tú no sabes qué tanto
7.	19690	Beatriz Luengo	Pretendo hablarte
8.	20756	Nubla	Dia a dia (Betty)
9.	16451	La Madre del Topo	Mariposas 08
10.	21338	Julieta Venegas	El presente
11.	16328	Madonna	4 minutes
12.	20408	Pignoise	Pasar de cuartos
13.	16406	Mónica Naranjo	Europa
14.	19479	Sara Bareilles	Love Song
15.	19621	Camela	Yo por tí

SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

CINE/TV

3679	El Padrino
7186	La pantera Rosa
2340	El ultimo mohicano
77224	El bueno, el feo y el...
3680	Eye of the (Rocky III)
2339	Imperial (Star Wars)
6423	Indiana Jones
17644	Amor gitano (El Zorro)
6368	El exorcista
2343	Grease
4901	Pretty woman

CERTIFICADO ORIGINAL

HIMNOS

28510	Himno nacional de España
8912	Youll Never (Liverpool)
7310	Himno Real Madrid
4474	H.O.Del.Cent.Del Sevilla F.C.
20352	H.De España Nueva-Humor
12340	Himne del Barca
7311	Himno Atletico de Madrid
7300	Himno Champions league
22774	Podemos
22242	A por Ellos
79094	Atleti, Atletico de Madrid

ESPECIAL 80´s

2606	Depeche Mode	Strangelove
5382	Joy Division	Love will tear...
2626	OMD	Enola gay
2681	Depeche Mode	Never let
2759	UB40	Red red wine
4233	Soft Cell	Tainted love
7559	Europe	The final countdown
2756	The human	Don´t you want me
32386	Van Halen	Jump
2741	Culture club	Karma
17689	Spandau Ballet	True

SUPERVENTAS

18970	Amaral	Kamikaze
19534	Luis Miguel	Si tu te atreves
16736	El Canto del loco	Eres tonto
19332	Mastiksoul	Jacobino
11297	Estopa	Cuando amanece
16656	Huecco	Reina de los angelotes
20966	Pitingo	Killing Me Softly With His Song
12319	Duffy	Mercy
11206	Rihanna con D. Bisbal	Hate that I...
17410	Nuria Fergo	Volver a..(BSO Amar en...)
28362	Juanes	Me enamora

POP ROCK ESPAÑOL

27694	Pereza	Estrella polar
20964	Nach	Efectos vocales
32132	Porta	En boca de tantos
14260	Deluxe	A un metro de distancia
31449	Leño	Maneras de vivir
25427	Heroes del silencio	La sirena varada
1144	Medina Azahara	Necesito respirar
20950	Lori Meyers	Luces De Neón
17935	Barricada	Okupacion
16088	Siniestro Total	Bailaré sobre tu tumba
19875	La Fuga	No sólo respirar

Envía **PSJ** Código MÚSICA o SONIDO REAL Al **7454**

Ej: Envía PSJ 19479 al 7454 para recibir LOVE SONG cantada por SARA BAREILLES o envía PSJ HORMIGUERO al 7454 y tendrás la canción más cachonda del momento

SGAE Sociedad General de Autores y Editores SGAERMV&M/513/09/9019

SONIDOS REALES

SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevoOOOOOO!!!
MACARRA	¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
TERROR	Sonidos fantasmales
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
GALLINA	Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...

PERSONAJES FAMOSOS

RISTO	Cantando eres más basto que...
BRAGUETA	Faemino y Cansado: El poeta de la
TORRENTE	Nos vamos de fiesta, ole!!!
REY	Por que no te callas...?
JONATHAN	Jonathan, no te vayas pa lo jondo
23F	Todo el mundo al suelo
HORMIGUERO	Vete a dormir, ya no des más el...
FFGOMEZ	¡A la mierda!
EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
UMBRAL	Yo vengo hablar de mi libro

